
DREAMCAST 100% NO OFICIAL
NÚMERO #02 PRECIO 425 PTAS - 2,55 €
DC
MAGAZIN
TODO DREAMCAS
STREET FIGHTER ALPHA3
Mamporros en 2D
WW SOCCER 2000
Me gusta el fútbol
WORMS ARMAGGEDON
Masacre gusanil
FIEBRE BEAT'EM UP
La Kung Fu manía
Shadow Man
Con el miedo en el cuerpo
8 414090 213240
00002
MC




**DC-M**

Nº2 • 29 Febrero 2000
Edita MC Ediciones



**Redacción**
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

**Staff**
Coordinación de Edición: **Xavi Sancho**
**dc@mcediciones.es**
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles.**

**Dirección Editorial**
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

**Publicidad**
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

**Suscripciones**
**Manuel Núñez**
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

**Impresión**
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

**Distribución**
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires Tel. 301 24 64
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delegación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

**Edita: MC Ediciones**


# Editorial

Sobrevivimos al efecto 2K y ya estamos aquí con el segundo número. Ciertamente, nos ha sorprendido la buena acogida que le habéis dispensado a nuestra revista. No podemos más que agradecer vuestro apoyo. Somos pequeños y somos independientes. Y una cosa por la otra. Sabemos que es muy difícil sobrevivir en este negocio sin el apoyo de algunas compañías, sabemos que queremos hacer las cosas bien y también estamos seguros de que las haremos, si nos dejan.

Partimos desde una posición debilidad. No ya sólo ante la PSX, sino ante revistas oficiales y otras entidades. Y este mes un lector se quejaba de que nos metiéramos tanto con la máquina de Sony. La verdad es que nos pasamos un día entero mirando la revista y tratando de ver en dónde atacamos a la PSX. Y nada. Hay un problema muy gordo en este país: la gente ya no tiene sentido del humor. La gente es incapaz de aceptar la ironía escrita, ni las críticas negativas, ni nada. Las compañías te piden que si has de puntuar bajo un juego, mejor no lo saques. La gente te dice que no entiende el por qué de ciertos reviews. A ver, partimos de la base de que informar de que algo es malo es tan importante (o más) que informar de que algo es bueno. Recordad lo que valen los juegos, recordad que si os gastáis nueve mil pelas en algo que es un bodrio, os váis a maldecir durante semanas. Esto no es una agencia de publicidad, no estamos aquí para promocionar a nadie, ni para ofrecer slogans. Informamos y opinamos. Y si nos tenemos que meter con alguien lo haremos, y si nos tenemos que quejar de algo, tampoco dudaremos un instante en hacerlo.

Encontraréis reviews que os irritarán y no compartiréis algunas de nuestras opiniones, pero pensad que éste es el fin último de cualquier publicación. No os irritéis si alguien se mete con Sony o con quien sea, pues si alguien se mete con vosotros a ellos no les importa un pimiento. Pensad solos, utilizad el sentido del humor, que sino se oxida. Son dos días, y si no nos echamos unas risas, no vale la pena. Además, después de todo, esto va de jugar. Juguemos.

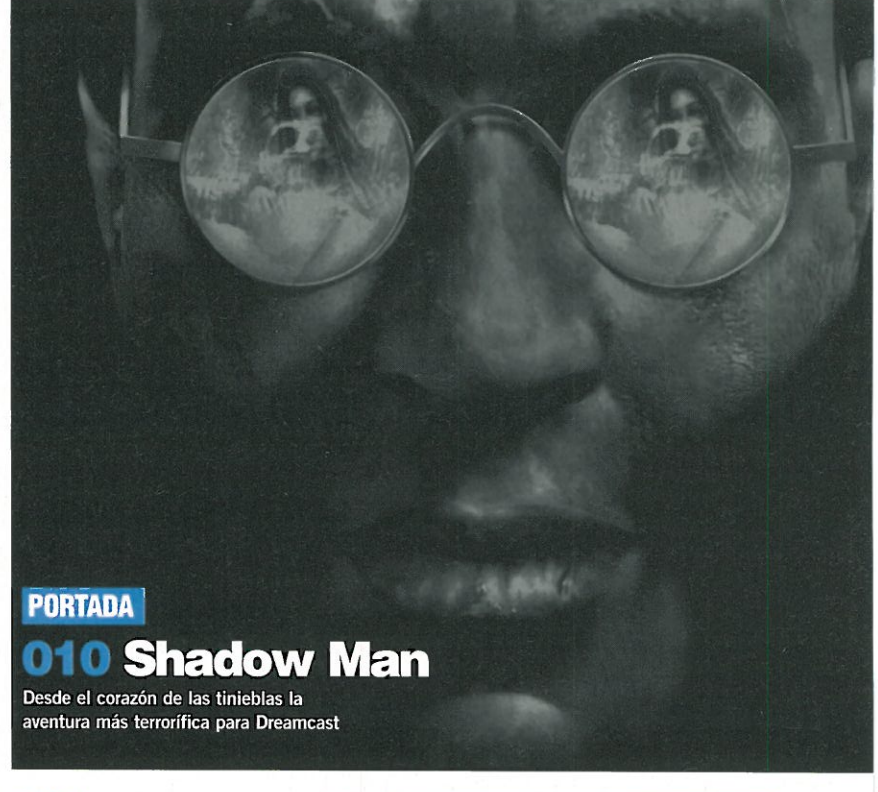




REPORT

## 046 La Kung Fu Manía

Uno en el estómago, otro en la mandíbula, patada y a tomar unas cañas.



PORTADA

## 010 Shadow Man

Desde el corazón de las tinieblas la aventura más terrorífica para Dreamcast

## 016 *Street Fighter* Alpha 3

## 078 Guy Miller

## 026 *Worms: Armageddon*



## 054 Preview: *Crazy Taxi*

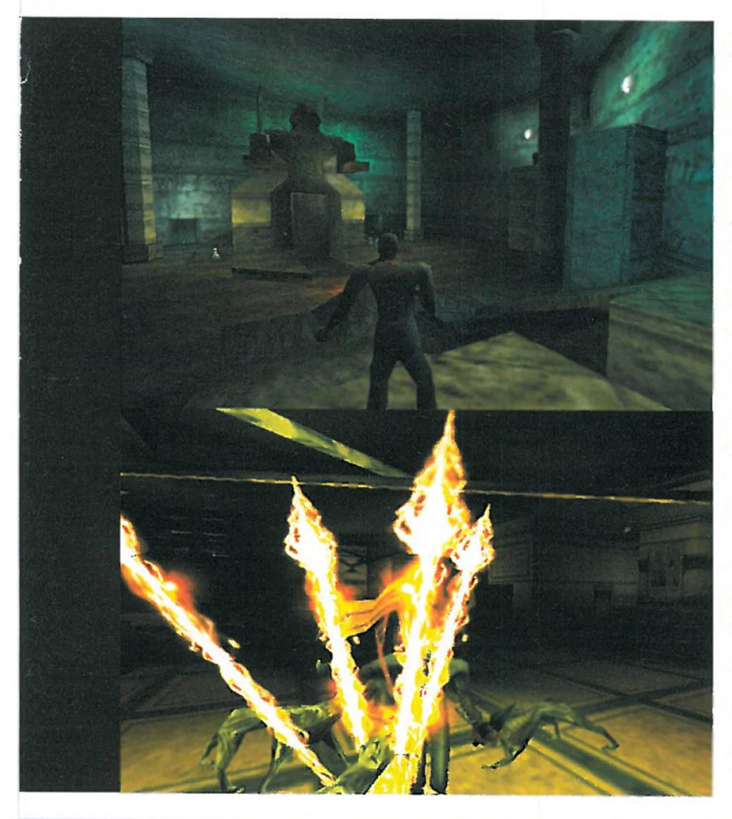



## 076 Kazutoshi Miyake



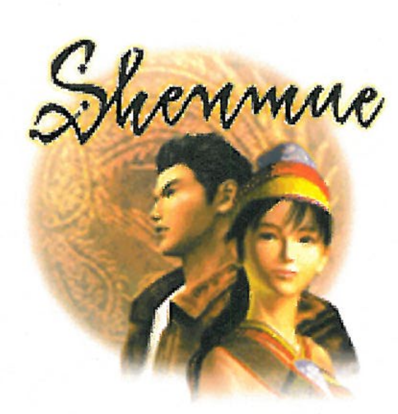
## 037 *WWS 2000*












# SHENMUE
## EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

**El pasado 23 de diciembre salió a la venta en Japón Shenmue, el juego más grande, más caro y más esperado de la historia. Recogemos las primeras reacciones ante lo que, sin duda, va a ser el fenómeno más grande del 2000.**

En noviembre Sega anunciaba que se adelantaba la edición de *Shenmue*. Un mes antes, se había comentado que el juego iba a retrasarse hasta primavera. En Japón, claro, lo que significaba no tenerlo en Europa antes de finales de año. Se atribuían problemas de desarrollo, de financiación y hasta de jugabilidad. Todas estas conjeturas desaparecieron inmediatamente el día que Sega anunció la fecha de edición japonesa. Ese mismo día, las acciones de la compañía subieron.

El culebrón *Shenmue* continuó al hacerse públicos los datos sobre el coste final del juego. Más de 10.000 millones de pesetas gastados, asesores cinematográficos, banda sonora de lujo. Todo ello sazonado con una campaña de publicidad espectacular, así como con un secretismo sobre el juego en sí espectacular. Hasta ese momento sólo un vídeo de veinte minutos del juego había sido facilitado y mientras demos de juegos como *Code: Veronica* ya podían ser probadas, la de *Shenmue* no llegaba nunca. Ni iba a llegar. 23 de diciembre en Tokio. Habrá que comprar el juego. Y jugarlo. Ese mismo día Internet se llena de mensajes narrando las primeras experiencias con la producción más espectacular de la historia de los videojuegos.

Ciertamente, creemos que todavía es muy prematuro hacer una valoración de lo que *Shenmue* es. Está claro que es algo espectacular y enorme, pero, ¿se juega tan bien como se mira? Parece ser que la clave del juego es la capacidad de convertir en retos acciones cotidianas. También es muy notable que el tiempo cambia a medida que avanza el día, que hay multitud de opciones en random, lo que hace que el pobre que tenga que hacer una guía de esto se vuelva loco.

Parece ser que es el juego más realista del mundo, con infinitas líneas de diálogo (si no sabes japonés, mejor no compres ninguna copia de importación, pues te será absolutamnete inútil) y cientos de personajes. Muy real, pero, ¿queremos a la realidad?



## Deberías calentarte

| YA VIENEN | A QUÉ TEMPERATURA |
|---|---|
| Armada | 🔥🔥🔥 |
| Crazy Taxi | 🔥🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Deadly Skies (aka Airforce Delta) | 🔥🔥🔥🔥 |
| Furballs | 🔥🔥🔥🔥 |
| Grand Theft Auto 2 | 🔥🔥🔥🔥 |
| MDK 2 | 🔥🔥🔥🔥 |
| Metropolis Street Racer | 🔥🔥🔥🔥🔥🔥 |
| NBA 2000 | 🔥🔥🔥 |
| Red Dog | 🔥🔥🔥🔥 |
| Resident Evil 2 | 🔥🔥 |
| Soul Reaver | 🔥🔥🔥 |
| Tee Off Golf | 🔥🔥 |
| Vigilante 8: 2nd Offence | 🔥🔥 |
| Virtua Striker 2 ver.2000.1 | 🔥🔥🔥🔥 |
| Wild Metal | 🔥🔥 |
| Zombie Revenge | 🔥🔥🔥🔥 |
| **YA CASI VIENEN** | **A QUÉ TEMPERATURA** |
| Big Bang | 🔥🔥🔥🔥 |
| Chu Chu Rocket | 🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Croc 2 | 🔥🔥🔥🔥 |
| Dead or Alive 2 | 🔥🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Deadly Pursuit | 🔥🔥🔥 |
| Hidden & Dangerous | 🔥🔥🔥🔥 |
| Planet of the Apes | 🔥🔥🔥 |
| Sega GT: Homologation Special | 🔥🔥🔥🔥🔥🔥 |
| South Park Rally | 🔥🔥🔥🔥 |
| Space Channel 5 | 🔥🔥🔥 |
| Street Fighter III World Impact | 🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Stunt GP | 🔥🔥🔥 |
| V-Rally 2 | 🔥🔥🔥 |
| Virtual On Oratorio Tangram | 🔥🔥🔥🔥 |
| **ESTÁN MUY LEJOS** | **A QUÉ TEMPERATURA** |
| Black and White | 🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Castlevania Ressurrection | 🔥🔥🔥🔥 |
| D2 | 🔥🔥🔥 |
| Half-Life | 🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Ferrari 355 Challenge | 🔥🔥🔥🔥🔥 |
| Jet Set Radio | 🔥🔥🔥🔥 |
| Max Payne | 🔥🔥🔥🔥 |
| Power Smash (aka Virtua Tennis) | 🔥🔥🔥🔥 |
| Shenmue | 🔥🔥🔥🔥🔥🔥 |
| SNK vs Capcom | 🔥🔥🔥🔥 |
| Take the Bullet | 🔥🔥🔥 |



# DREAM TEAMS

## Analizamos la trayectoria de los equipos esponsorizados por Dreamcast.

### Euro escépticos

La verdad es que no ha sido un mes demasiado bueno para el Arsenal. Tras su prematura despedida de la Liga De Campeones, el equipo se ha encontrado de golpe en esa competición atrofiada e incomprensible que es la Copa De La UEFA. El primer rival, el Nantes. Un equipo flojo atrás y falto de experiencia. Sin hacer un gran fútbol, los de Wegner se deshicieron con relativa comodidad de los franceses. Ahora les toca el Depor y, visto como están las cosas, el equipo más antipático de Londres tiene bastantes pocas posibilidades. La incapacidad europea del Arsenal empieza ya a preocupar. Mientras, en la Premier, los de Highbury han salvado el mes venciendo al líder, el Leeds, eso sí, sólo tres días después de hacer el ridículo en Coventry. Van terceros, pero la Premier parece cosa de dos, y ellos no son ninguno de ellos. ■




**01** Las estrellas del Arsenal creen en Dreamcast
**02** El Saint Etienne, que aunque francés (viva la fresa española) también es patrocinado por Dreamcast

### Sampdoria líder

Los días de gloria, de Vialli, de Lombardo y de Mancini ya quedan muy atrás. Las finales europeas incluso más. De cualquier modo, la Sampdoria parece haberle tomado el pulso a la segunda división italiana y es líder. Con una increíble racha fuera de su estadio, los de Génova calientan motores para su retorno a la Serie A. ¿Y el Saint Etienne? Bueno, no se puede esperar demasiado de un club que tiene a una actriz porno como mascota. Les falta penetración, no meten ni de broma y, claro, ya llevan más partidos perdidos que ganados. Media tabla y mediocridad para un equipo con una camiseta bonita, pero con el atractivo de un, digamos, Valladolid. ■

# SPAWN: LICRA PARA DC

## Este personaje de cómic salta de Naomi a DC

**El shoot'em up arcade de Capcom *Spawn: In The Demon's Hand* acaba de ser confirmado como futura conversión a DC. A falta de la notificación oficial de Capcom, Todd McFarlane, quien diseñara este oscuro antihéroe en el que está el juego basado, ha asegurado que éste saldrá en una versión para Dreamcast durante este año. Él es el productor ejecutivo, por lo que creemos que nadie lo sabrá mejor que él.**

Como se puede ver con cierta facilidad en las imágenes, *Spawn* es un shoot'em up en tercera persona en el que llevas el control del propio Spawn o de cualquiera de los otros trece personajes de la novela gráfica. El arcade original ofrece opción de muchos escenarios para un jugador, deathmatch para cuatro jugadores o dos contra dos en batalla. Todavía no se sabe si todas estas opciones serán incluidas en la conversión, pero lo que sí es seguro es que, siendo éste un juego original de Naomi, la conversión será gráficamente clavada a la original. Vivan los yankees y su obsesión con los personajes oscuros de cómic que sirven como metáforas del substrato inhumano que yace en las sociedades occidentales modernas. ■




"Soy Spawn, y nunca has visto una licra como ésta". El héroe americano combate el crimen ayudado por el diablo. ¿Qué?

# VIVA LA DIFERENCIA

## Las VM aburridas ya han pasado de moda. Prepárate para personalizar la tuya. Bueno, primero cómprate una.

**No lo sabe mucha gente, pero es posible deshacerse de la sosa imagen que aparece en la pantalla de las VM. Ya puedes poner una imagen que te guste. Para los maníacos del diseño, ahí va la manera de hacerlo:**

Coge una VM vacía (si no lo está, copia los archivos en otra) y escoge la opción Borrar todo. El menú de icono aparece y puedes elegir entre 128 imágenes (una por cada bit de la Dreamcast) para añadir en tu VM.

Una vez seleccionado el icono, entras en la página de colores donde hay 32 entre los que escoger. ¡Voilà! Ahora ya tienes una brillante y atractiva imagen en el menú de archivos. ■









## RUMORES

**Rumor:** Midway está trabajando en la creación en la versión del clásico racer arcade *Spythunter*.
DC-M: Bien, alguien cercano a Midway nos dijo esto. Y nos pidió que no lo publicáramos. Lo hicimos. Perdón. ■

**Rumor:** Team 17 está considerando sacar una versión con juego online de *Worms*. Además, ya trabajan en lo que será *Worms 3D*.
DC-M: Más o menos. La verdad es que Team 17 está en negociaciones con Sega discutiendo la posibilidad de crear una opción de un *Worms: Armaggedon* con opción online, pero todavía no se ha decidido nada. En cuanto a *Worms 3D*, la compañis afirma que sólo será realidad de la jugabilidad no se resiente. ■

**Rumor:** Namco va a editar una versión del clásico *Ridge Racer* para Dreamcast.
DC-M: Todavía por confirmar. Lo que sí es seguro es que Namco trabaja en un nuevo juego para DC que debería salir a principios de año. Será parte de las series que la compañía ya ha introducido en PlayStation o en recreativas. No se saben más detalles, aparte de que Namco afirma que sacará dos o tres juegos para DC cada año. ■

**Rumor:** El desarrollador japonés Genki -responsable del casi bluff *Tokio Highway Challenge*- no puede vivir sin DC. Ya está desarrollando un nuevo juego.
DC-M: Es verdad, Dios nos coja confesados. El título del juego es *Super Magnetic Nuemue* y saldrá a la venta en Japón en febrero. Fuimos a su web ha sacar más información, pero no conseguimos nada. La web es bonita, eso sí. ■

**Rumor:** Sony ha quebrado.
DC-M: Parece ser que el efecto 2000 ha afectado al proceso de creación de la PS2 y las oficinas de Sony en Tokio han explotado. No es verdad. ■

# BAJO CONTROL

### Sega Japón se harta de los grises y saca al mercado controles de colores.

**Los ha llamado Millenium pads y son una manera algo extraña de celebrar la llegada de este tercer milenio. Los hay en cuatro colores semi transparentes diferentes: verde lima, humo (que debe ser gris), azul y, vaya, rosa veneno. De momento no se sabe nada sobre las fechas en las que estos controles estarán disponibles en el mercado español. Pero estarán.**

Coincidiendo con la edición de *Virtual On: Orotario Tangram*, Sega también saca al mercado dos periféricos nuevos, el Twin Stick y el Battle Cable, ambos diseñados especialmente para el juego. El Twin Stick es joystick doble para un control ultrapreciso, mientras que el battle Cable une dos DC's para peleas sin piedad en shoot'em ups. ■



# CHU CHU ROCKET

### El superadictivo puzzle de Sonic Team saldrá a la venta a un precio especial.

**El 2000 debe ser el año de Dreamcast. Para ello Sega planea ofrecer la posibilidad de juego online y, sin duda, uno de los éxitos seguros para multijugador a través de la red es *Chu Chu Rocket*. Para asegurar esto, el juego saldrá a la venta con un precio reducido. Todavía no tenemos información sobre lo que finalmente costará el juego en España, pero en Gran Bretaña la reducción con respecto al resto de títulos para Dreamcast es de 2.500 ptas. *Chu Chu Rocket* lo pueden jugar hasta cuatro jugadores.**

Debido a que, técnicamente, *Chu Chu Rocket* es menos complejo que los shoot'em ups al estilo *Half-Life*, la red de Sega debería ser capaz de aceptar grandes cantidades de jugadores a la vez. Además, el juego es suficientemente simple como para que los novatos se atrevan a lanzarse a jugar, mientras que juegos como *Quake* pueden crear reticencias ante su complejidad y el miedo a hacer el ridículo de manera internacional. También en lo que será el primer frente de juegos online está *Red Dog*. En un principio el juego ya debía aceptar juego en red, pero debido al retraso de Sega y a su original fecha de edición (1999), los diseñadores eliminaron la opción. Ahora *Red Dog* finalmente va a ser editado y la opción ha vuelto a ser incluida. El juego saldrá en marzo. La duda general en respecto al sistema de juego online con DC es si realmente la red no se colapsará ante la demanda. De hecho, se dan casos de problemas de conexión. ■



01 Llenar tu Chu Chu Ricket va a ser más barato
02 Jugar a esto online debe ser algo realmente divertido
03 Red Dog también se acerca a tu red

## BREVES

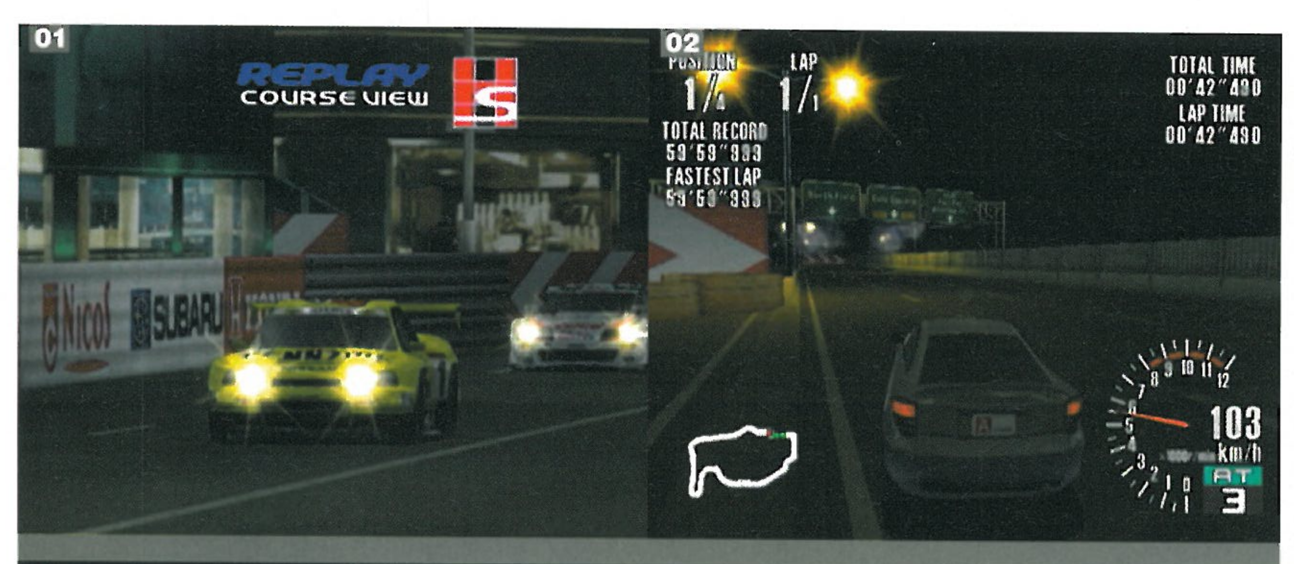
### EL ANUNCIO CHU CHU

Vaya pues, estos japoneses lo han vuelto a hacer. Editado a través de la red (www.sega.co.jp) y, suponemos, también en la televisión japonesa el spot de la nueva creación de Sonic Team es una verdadera obra de arte. Algo así como la Capilla Sixtina, pero en anuncio.

Se ven dibujos primigenios de los ratones del juego siendo perseguidos por ese gato codicioso o escapando dentro del Chu Chu. El anuncio tiene dos escenas y una deliciosa música de fondo, una de estas creaciones japonesas tan indescriptibles como adictivas. Tan sólo ver aparecer al gato ya sabes que este anuncio va a ser algo tremendo.

Si Sega realmente quiere hacer del juego un hit debe, sin duda, traer este anuncio a Europa. Seguramente, no lo harán. De cualquier modo, rezamos por que el milagro de produzca y no perdemos la esperanza. ■






# SEGA GT CALIENTA MOTORES

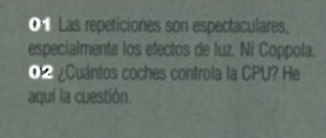
## El Gran Turismo de Sega es cada día más grande

**El mes pasado ya os informamos sobre el nuevo racer que estaba desarrollando Sega. Bien, pues las noticias siguen fluyendo y aquí llegan imágenes nuevas que confirman lo sospechado: *Sega GT* es un simulador ultrarrealista que deja a *Gran Turismo* comiendo polvo.**

Las repeticiones tienen prácticamente calidad televisiva, con unos gráficos increíblemente detallados que no tienen nada que envidiar lo hasta ahora visto del *Gran Turismo 2000* para PlayStation 2. Obviamente, las imágenes del juego en sí no son de la misma calidad, pero aun así, son superiores a todo lo visto hasta ahora en juegos de carreras.

Tal vez el único aspecto preocupante de lo visto hasta ahora sea el número de coches en carrera. Hemos visto repeticiones con hasta seis automóviles en acción, pero las imágenes del juego sólo muestran cuatro. Si en la versión final esto se confirma, sería un desengaño enorme.

De cualquier modo, es todavía bastante pronto, por lo que tampoco deberíamos alarmarnos demasiado. Sega va a incluir un montón de coches contra los que competir. Y se verá el 17 de febrero, cuando el juego finalmente salga en Japón. Os mantendremos informados. ■



**01** Las repeticiones son espectaculares, especialmente los efectos de luz. Ni Coppola.
**02** ¿Cuántos coches controla la CPU? He aquí la cuestión.







■ Las **repeticiones** tienen prácticamente **calidad televisiva**, con unos gráficos increíblemente detallados ■

# OTRA DE COCHES

## Infogrames confirma la edición de *V-Rally 2* en Dreamcast este próximo verano.

**La secuela del gran éxito de Infogrames, *V-Rally*, está cada día más cerca de Dreamcast. Y tenemos las imágenes que lo prueban. Esta secuela fue originalmente editada para PC y PlayStation el verano pasado. Magníficamente recibido por la crítica, *V-Rally 2* posee una gran variedad de coches y pistas de rally reales.**

La nueva versión para DC incluirá 84 pistas repartidas en 12 países, 24 coches, un editor de circuitos y modo para cuatro jugadores. Parece ser que también habrá una gran mejora del aspecto visual, en el manejo y en el realismo, nuevos efectos especiales y una dinámica muy mejorada. Parece que todas nuestras plegarias van a ser atendidas. ■



## BREVES

### DREAMCAST REINA

Time Digital, la publicación dedicada a la tecnología que edita el Time Magazine ha concedido su premio a máquina del año a la nueva creación de Sega. Dreamcast ha sido galardonada por su revolucionario diseño, la gran calidad de su software y sus posibilidades online. Otras máquinas aspirantes eran un nuevo grabador de vídeo de Panasonic y un reproductor de MP3. ■

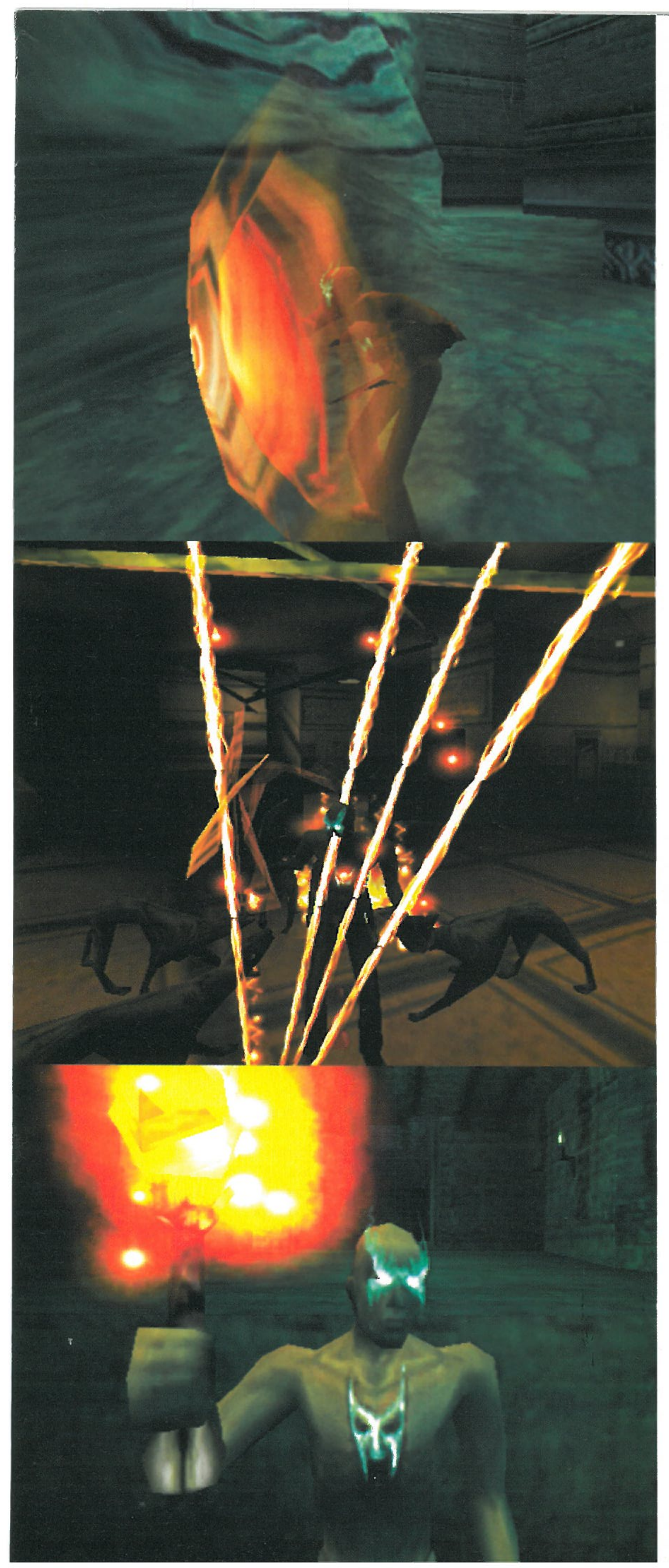
### EL REY MONO

Silicon Dreams está trabajando en nuevo juego de acción y estrategia que llevará por título *War Monkeys*. El juego sale ahora en PC y su conversión a DC está prevista para antes de primavera. Parece ser que se trata de una combinación de *Command And Conquer* con la acción de *Cannon Folder*. Pronto estaremos en disposición de ofreceros un preview del juego. Nos os vayáis ■

### SONY SE VA MUY LEJOS

Según una noticia publicada en www.asiabiztech.com, Sony Computer Entertainment ya está trabajando en una tercera versión de la PlayStation. Parece ser que está máquina asesina será mil veces más potente que la PS2, una consola que según algunos desarrolladores, no era una mejora suficiente con respecto a la primera. Muy bonito. Ahora resulta que la PS2 no es más que un puente, una medida de continencia. Tal vez su mejor frase para la campaña de esta segunda versión de la PlayStation debería ser, "No sobrestimes el poder de PS2". ■







## ¿Qué pasa?

**DC-M** está comprometida a ofrecer las reseñas más honestas, precisas y completas que puedas encontrar en cualquier lugar, de cualquier manera.
Como es de esperar, aspiramos a emplear sólo los más experimentados, sesudos y mejor vestidos críticos del país (bueno, quizá deban olvidar lo último). Siendo casi el Siglo 21 y vosotros gente inteligente, puntuamos de cero a diez, porque es el sistema de puntuación más claro y justo que conocemos. Y, como la mitad de camino entre nada y diez es cinco, este cinco es la nota de aprobado. No significa que un juego no interese por obtener sólo un cinco, sino que, bueno, es un aprobadillo. Pero éste que váis a leer es un diez, y porque no hay más.

# Shadow Man

Asesinos en serie, guerreros vudú y un oscuro mundo por explorar. ¿Estás preparado para pasearte por el Lado Muerto de la Vida?

**Sería justo decir que *Shadow Man* es grande. No, olvidad lo anterior, *Shadow Man* es enorme. Es vasto. Exuberante. Gigante. Es un juego que requerirá un serio tiempo de entrega por tu parte; Acclaim estima que, en el caso de querer conocer todo cuanto esconde, vas a pasar unas 60 o 70 horas de tu vida sentado delante de la Dreamcast. Lo señalamos porque no es un juego que te vaya a entusiasmar a la primera; sólo empezarás a concentrarte en él después de unas, bueno..., cinco o diez horas de darle al tema. Aquí no encontrarás esa inmediatez de bofetón que tiene un *Power Stone*, o un *Sonic Adventure*. No, *Shadow Man* calienta motores poco a poco, y cuando tiende sus ganchos hacia ti, adviertes una cosa: *Shadow Man* es muy, muy grande.**

Las referencias más inmediatas para esta aventura de Acclaim son *Tomb Raider* de PlayStation y *Legend of Zelda: Ocarina of* ►

- Editor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: Uno
- Extras: Ninguno
- **A favor:** Enorme. Mucho que hacer. Grandes gráficos y genial sonido. Asesinos.
- **En contra:** ¿Demasiado grande para ti?



▸ *Time* de N64. La abundancia de movimientos, escaladas, saltos y armas remite al primero, mientras el énfasis en la exploración, el argumento y la existencia de áreas secretas devuelve *Zelda* a la memoria. Es una combinación triunfadora, espléndidamente realizada; y, si añadimos un entorno tan inmenso como meticulosamente construido, podríamos decir que *Shadow Man* constituye un gran hito en la carrera de su desarrollador: una fantástica muestra de cómo construir un desafío absorbente e intrigante.

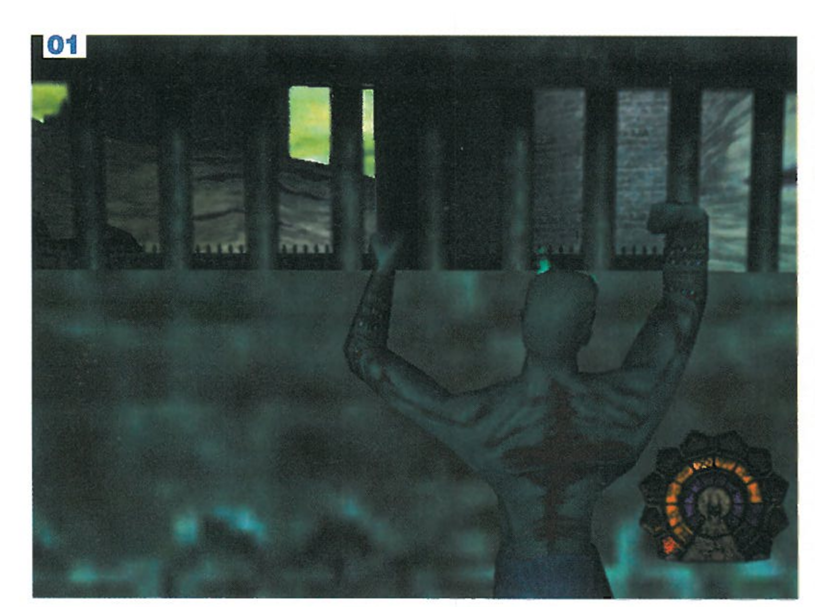
El argumento del juego tiene un papel más importante del habitual. No es sólo un párrafo introductorio en la página de instrucciones, como ocurre en la mayoría de juegos; es una jugosa mezcla de películas tan tenebrosillas como *Seven* o *Hellraiser*. El demonio Legion está preparando el Apocalipsis, y ha enviado al mundo a cinco asesinos en serie (conocidos, útilmente, como Los Cinco) para anunciar su llegada. Está en tu mano, por supuesto, frenarlos. Y aquí es donde la cosa empieza a ponerse interesante, y también bastante complicada. El juego

"El juego posee una **estructura dual**, y tiene lugar tanto en el **mundo real (El Lado Vivo)** como en el infernal **Más Allá (El Lado Muerto)**".

posee una estructura dual, y tiene lugar tanto en el mundo real (El Lado Vivo) como en el infernal Más Allá (El Lado Muerto). Tú eres Mike LeRoi, un graduado en inglés que se convierte en asesino a sueldo. LeRoi posee la habilidad de viajar al Lado Muerto, donde se convierte en Shadow Man, un guerrero vudú con poderes sobrenaturales. El propósito del juego es coleccionar almas oscuras (hay 120 de ellas en *Shadow Man*), actividad cuyo incremento te permitirá acceder a las puertas secretas (y por tanto, a nuevos niveles del juego), y que también incrementan tu propio poder. Shadow Man, en cualquier caso, no puede existir en el Lado Vivo –donde Los Cinco han sido desatados- y tendrás que encontrar una manera de llevarlo allí. Enfréntate a Los Cinco como Mike LeRoi y tendrás garantizada una rápida y sucia muerte.

En consecuencia, te encontrarás vagabundeando por el mundo de los muertos durante un tiempo, preguntándote qué hacer y dónde ir a continuación. Al menos hasta que consigas tus cinco primeras almas oscuras, y puedas empezar a dirigirte hacia las primeras puertas secretas, el punto donde tu búsqueda toma sentido de repente. Pero sería de brutos penalizar a *Shadow Man* por ser tan ambicioso e inteligente, y por ofrecer un desafío tan denso; sí, es un poco frustrante al principio, pero el ritmo es bueno y la recompensa muy alta.

También están los templos callejeros, donde nuestro héroe puede hacerse tatuajes de vudú, que le conceden habilidades especiales: la capacidad para nadar a través de lava, escalar cataratas de sangre o desatar su fuerza con soltura. Usando estas mágicas cualidades, la escala del juego se hace aparente: nadar bajo la lava puede conducir a un túnel oculto que, a su vez, conduce a un ▸



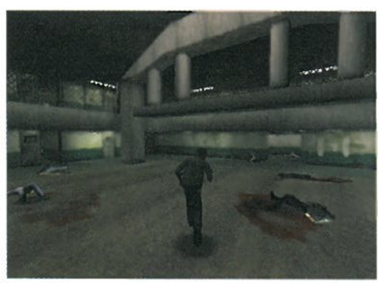












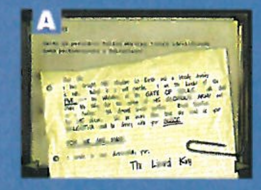


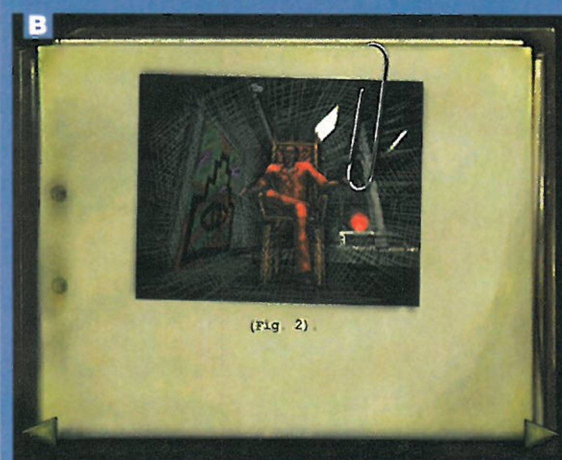

**01** El amigo Shadow es un hombre de muchos movimientos. Igual que corre, salta y trepa, puede deslizarse por repisas, columpiarse en cuerdas, rodar, agacharse y disparar un arma, todo al mismo tiempo. Lara Croft, vete a casa.

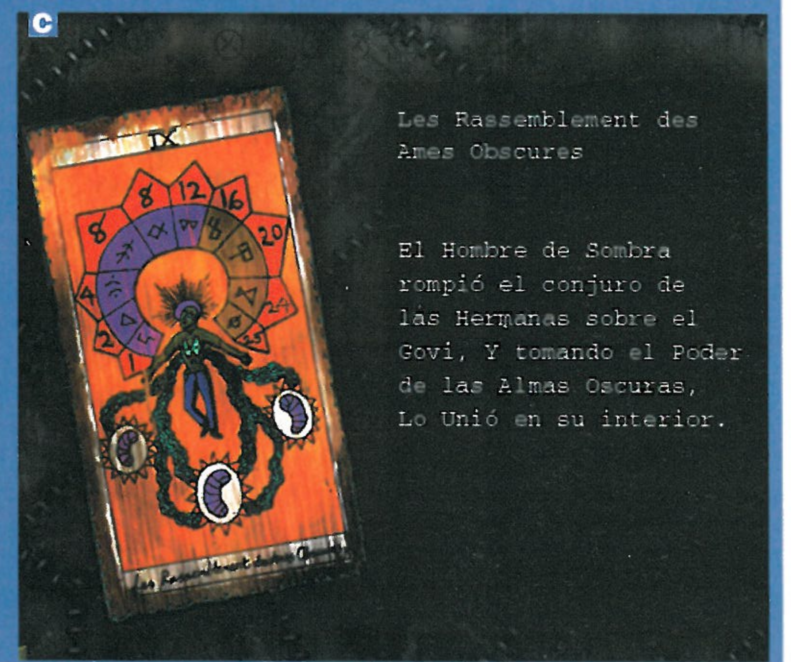
**02** Técnicamente, *Shadow Man* es maravilloso; los efectos de iluminación tienen que verse para creerse (y creednos cuando decimos que el juego es enorme). Algunas de las habitaciones son cavernosas. Una imagen impactante, de hecho.

## El libro **de los muertos**

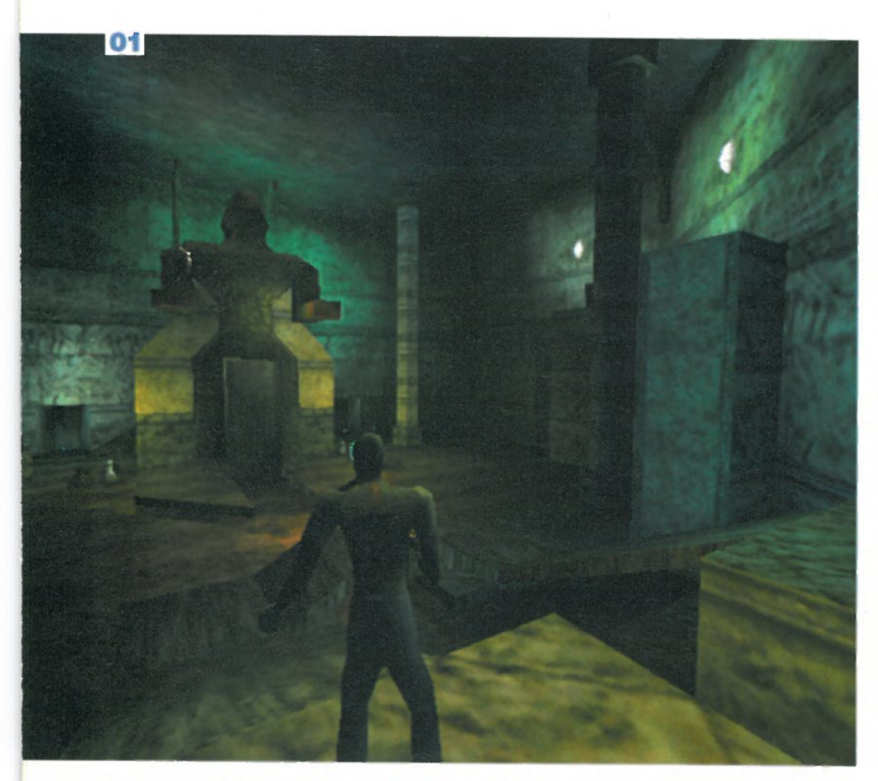
Sólo por añadir algo más de oscuridad a la atmósfera, Acclaim ha incluido dos libros muy útiles a los que se puede acceder desde tu inventorio; ambos ofrecen amplia información sobre la historia, así como valiosos consejos y pistas

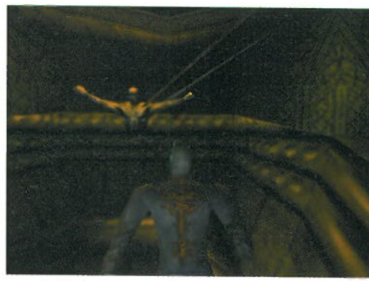


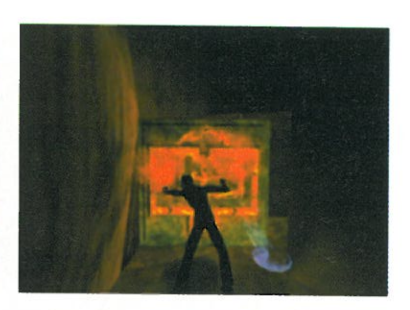



**A, B** El Archivo de Nettie. Una carpeta al estilo del FBI, llena de perfiles de Los Cinco. Encontrarás la historia de los asesinos en serie, completada con algunos gruesos detalles sobre sus carreras **C** La Profecía. Esto predice la, uhm,... profecía de *Shadow Man*, presentada a través de una serie de cartas del Tarot. Aquí encontrarás un montón de información, sobre el armamento o las almas oscuras o las puertas secretas; de hecho, sobre casi todo.



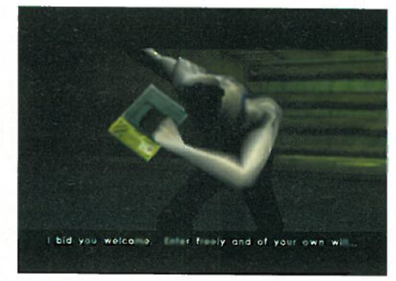

















nuevo territorio; escalar una catarata teñida de rojo puede descubrir una ciudadela de piedra que, a su vez, esconda un puñado de almas oscuras. Para el jugador verdaderamente entregado, están los cadeaux; recoger un centenar de estas conchas rojas te permite hacer una ofrenda vudú a Loa en el Templo de la Vida, concediéndole un empujón extra a tu barra de salud. No es necesario decirlo: hay mucho por descubrir.

Y hay más. Shadow Man es ambidiestro y puede llevar, y usar, objetos en ambas manos. Así que puedes disparar dos armas simultáneamente, o protegerte a ti mismo con el escudo Enseigne y sostener una antorcha para iluminar los alrededores, y así con todo. Las mismas armas son de una gran variedad, desde las pistolas que puedes usar en el lado vivo, a las más exóticas armas vudú que se emplean en el lado muerto. La mayoría de ellas tienen un propósito

**01** Este es uno de los templos callejeros, donde Shadow Man puede hacerse uno de sus tatuajes de vudú. Aquí, en el Templo de la Profecía, Shadow puede conseguir la cualidad de caminar sobre carbón ardiente.
**02** El nivel de las habitaciones de juego, como puede verse en la foto, es uno de los más turbadores. Y lo es sobre todo por su banda sonora de nana, que incorpora el desconcertante sonido de niños llorando.

"Un aire casi palpable de **amenaza**, y un **terror psicológico** invade el juego".

"Algunas de las **texturas** pueden ser un poco **sosas y repetitivas**; pero, como **espectáculo gráfico**, *Shadow Man* es casi **intocable**".

dual; el Marteau, por ejemplo, a la vez que envía chorros de llama para calcinar a los enemigos, puede usarse para golpear los tambores de Rada, que abren todavía más áreas secretas. El Flambeau puede usarse como antorcha y para lanzar bolas de fuego, y también puede quemar puertas de carne para descubrir bonos de poder. Y después está el Violator, un elemento de suave cuchilla que hace jirones a los enemigos.

Inspirado por el antes mencionado *Legend of Zelda*, el sistema de combate incorpora un efecto de bloqueo que te habilita para subirte a la chepa de tus enemigos. Desgraciadamente, no es tan seguro como podría haber sido (a veces falla en mitad de una lucha con fuego), pero añade una nueva dimensión a la violencia dentro del juego. Y Shadow Man debe ser uno de los personajes más hábiles jamás vistos en un videojuego; al igual que las habituales cualidades de salto y escalada, puede asirse a repisas con las yemas de los dedos y saltar hacia atrás sobre plataformas adyacentes, también nadar, e incluso disparar armas con ambas manos mientras rueda.

Hay mucho por adorar aquí, si estás preparado para hacer el esfuerzo. Por ejemplo, la atmósfera es de lo más terrorífica y angustiosa, y acaba resultando muy evocadora. Y, pese a no haber tantos sustos como Acclaim quiere hacernos creer, hay un aire casi palpable de amenaza, y un terror psicológico invade el juego al completo. El nivel de las habitaciones de juego es un buen ejemplo, con su banda sonora de nana y el suelo blanco con manchas de sangre. Hay otros terribles placeres en cada esquina del juego, como espiar a un asesino en serie a través de un ruinoso bloque de viviendas, o cazar a Jack El Destripador a través de una estación de metro en Londres. Y el motín de la prisión, zombis sin cabeza incluidos, es algo fantástico. Especialmente cuando llegas hasta el Doctor Muerte, el jefe supremo de los asesinos en serie.

También debes tener en cuenta un montón de animaciones, una voz de impacto, más de una hora de charla (llena de insultos; hay unos cuantos personajes malhablados en *Shadow Man*) y algunos gráficos de quedarse con la boca abierta. La luz es increíble, y la visión de la torre del asilo es impresionante. Algunas de las texturas pueden ser un poco sosas y repetitivas; pero, como espectáculo gráfico, *Shadow Man* es casi intocable.

En definitiva, Acclaim ha diseñado una oscura, original y altamente intrincada aventura en 3D. Te recomendamos que hagas un hueco en tu agenda y no faltes a la sangrienta invitación de *Shadow Man*. ■




**Aterradora película**

*Shadow Man* está en proceso de convertirse en una película. El proyecto está siendo financiado por el rapero Ice Cube y lo tendrá a él como estrella. Francamente, nosotros preferiríamos a Samuel L. Jackson, porque Ice Cube es un pelín bajo y gordo. Pero lo importante es que esta peli no se convierta en un desastre como *Wing Commander* o en otro proyecto tan retrasado como *Doom* o *Tomb Raider*. ¡Crucemos los dedos!




# Street Fighter Alpha 3

Tras haber conquistado al mundo 3D con **Power Stone**, Capcom retorna con una obra maestra en 2D

**Desde el génesis del mundo de los videojuegos, Capcom ha sido una de las empresas más innovadoras del sector. *1492, Commando, Resident Evil, Power Stone* y, claro, la joya de la corona, *Street Fighter II*. Si todavía existe alguna duda sobre el potencial de la compañía, aquí llega lo último de las series de *SF*.**

- Editor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Release date: November
- Jugadores: De uno a dos
- Extras: Ninguno
- **A favor:** Ken. Ryu. Conversión perfecta, un montón de opciones y alta velocidad
- **En contra:** 2D, falta una dimensión. Algo sobado, ya

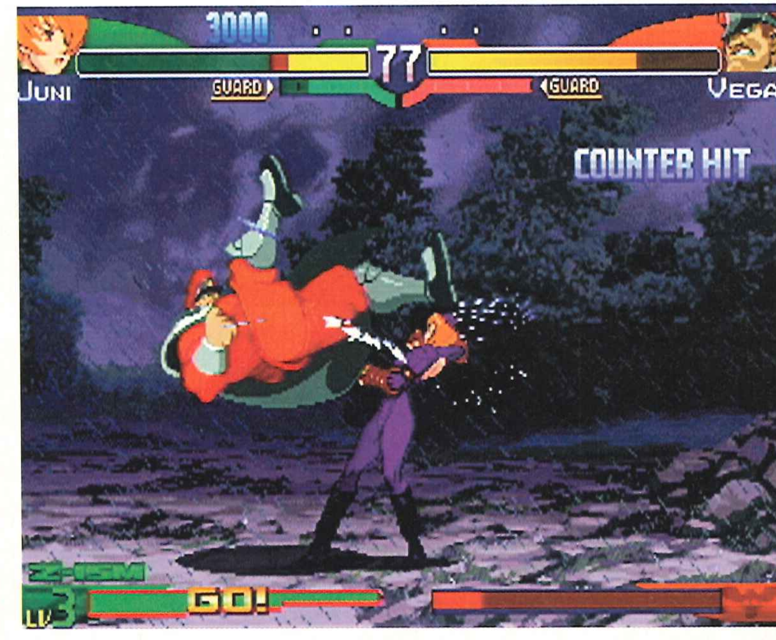
**La historia** de los videojuegos tiene momentos realmente curiosos, como la edición del primer *Street Fighter*, en el cual cuanto más fuerte le dabas al botón, más fuerte golpeaba tu luchador. En teoría, esto parecía una genial idea, algo que los demás iban a seguir irremisiblemente. Lo que sucedió fue que acabó en manos de una serie de psicópatas de salón recreativo, que pagaban su frustración con la máquina y que conseguían derrotarla hasta que acababa en el taller. Habiendo aprendido la lección a marchas forzadas, los de Capcom desarrollaron ese sistema de control a un modo de tres botones (fuerte, medio y débil). Así, la secuela fue un verdadero éxito, permitiendo combos y movimientos apoyados en largos ataques. Más innovación. Desde entonces, Capcom se ha dedicado a ofrecer mil secuelas de la serie. Y ahí están *Street Fighter EX Alpha Plus*, *Street Fighter: The movie* (bueno...) y la última entrega decente, *SF Turbo II*. La cuestión es, ¿ya es tarde? ¿Otra?
Para empezar, deberemos averiguar si hay algo verdaderamente nuevo en

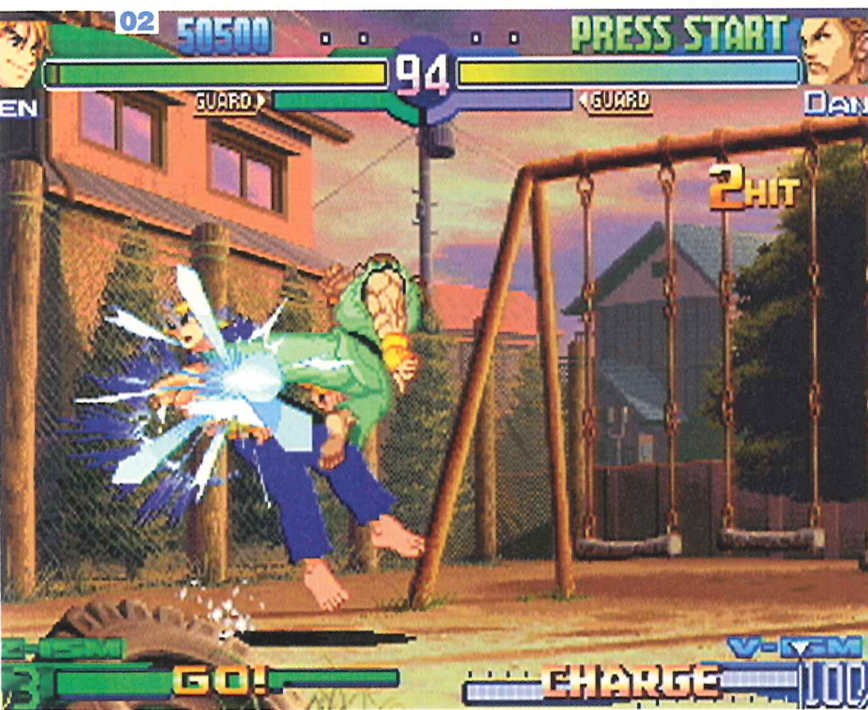
> "**Si hay algo del original que no se encuentre aquí**, no es porque Capcom no haya podido crear los códigos para DC, sino porque **ellos han creído que no era necesario**".

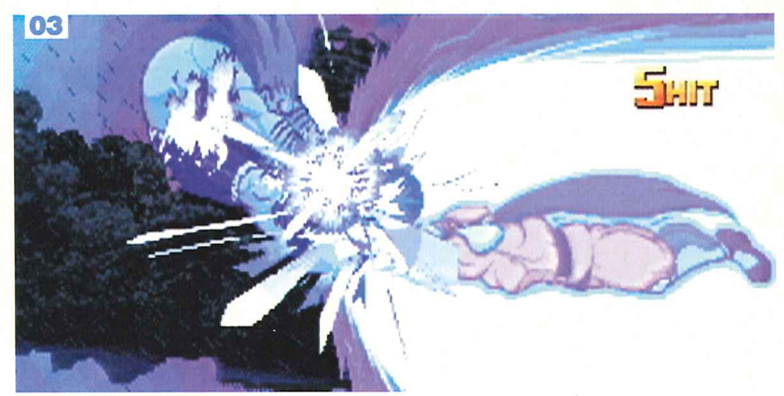









**01** Puedes comprobar el daño causado por cada ataque en la trozo rojo que hay en la barra
**02** Siempre es satisfactorio hacer volar a alguien con una patada. Sabes que le has hecho daño de verdad
**03** Domina las combos y serás capaz de realizar algunos ataques verdaderamente letales. Si quieres aprender a defenderte de ellos, prueba con el modo de batalla final, allí los utilizan todos en contra tuyo. Da miedo.

este *Street Fighter Alpha 3*. Capcom ha introducido lo que llamaremos los ismos, que te permiten adaptar a tus necesidades los mecanismos del juego. Hay tres modos, V-ismo, X-ismo y Z-ismo, aparte de tres más que pueden ser desbloqueados. Esto debería ser suficiente, pero parece que la compañía no comparte esta opinión, y esta variedad es lo que hace de este juego el más completo del género (en 2D, claro, ya *que Soul Calibur* reina en 3D).

**Vale, así que** eso son los ismos, pero, ¿cómo se juega? Pues como un sueño, ya que se trata de una verdadera y pura conversión arcade. Si hay algo del original que no se encuentre aquí, no es porque Capcom no haya podido crear los códigos para DC, sino porque ellos han creído que no era necesario. Y es que ya pasó a la historia el tiempo en el que los juegos de lucha en 2D debían perder unos cuantos frames para poder avanzar. Aquí ya no pasa y para acabar de hacer esto grande, Capcom ha incluido una ▸

## Los ismos

Una de las más grandes mejoras introducidas por Capcom en este *SF Alpha 3* es la inclusión del sistema de ismos. Aquí tenéis un pequeño resumen de cómo afectan a la jugabilidad







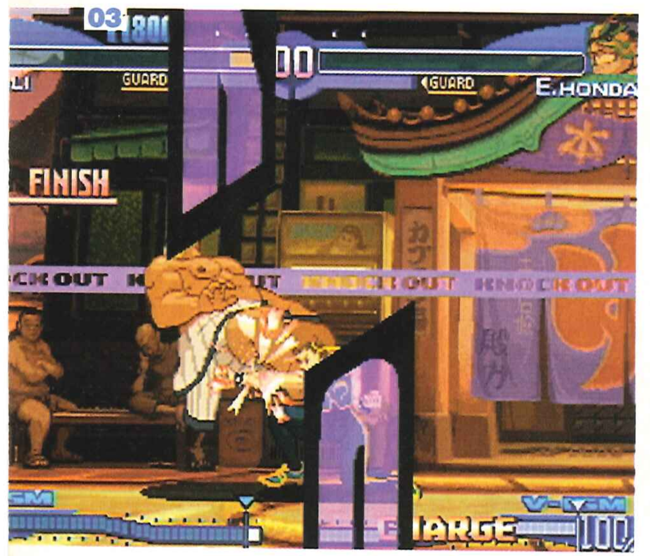



**X-ismo** Emplea el modo de juego del mejor fighter, el *Street Fighter II Turbo*. Aquí sólo se te da un super movimiento, un medidor y no puedes bloquear en el aire. Además, cada personaje posee un movimiento ligeramente diferente y una evolución de su medidor de poder algo especial.
**Z-ismo** Este es el código estándard , donde hay tres niveles de súpers, bloqueos en el aire y contadores. De nuevo, las actuaciones de los luchadores cambian ligeramente a medida que van perdiendo poder y ya dejan de poder hacer combos. Te da acceso a toda la gama de movimiento.
**V-ismo** Es el modo recomendado para todos los jugadores habituales de *Street Fighter*, ya que el super medidor es reemplazado por uno de combos. Sólo se pueden introducir supercombos cuando el medidor está, como mínimo, al 50%.
















**01** Esta es toda la sangre que verás en este juego. No hace falta más, la verdad
**02** Como puedes ver, el diseño de personajes es tan bueno como siempre. Puedes ver el dolor en la cara de Bison
**03** Sí, puedes acabar el combate con el movimiento más espectacular que puedas imaginar, pero eso no te da puntos extra.

gran selección de luchadores, desde los ya legendarios Ken, Ryu y Chum Li hasta los relativamente desconocidos Birdie, Cody y Juni. En total, existen 36 personajes, aunque algunos deben ser desbloqueados.

**Sabemos que** a algunos de vosotros os encanta que os hablemos de los fallos que tienen los juegos. Y los buscamos sin suerte hasta que un día alguien se acordó de traer el control arcade y entonces lo descubrimos: este juego es dificilísimo de jugar. Con el control normal se hace complicadísimo el describir los movimientos circulares necesarios y, claro, ¿para qué jugar si no puedes hacer todos los movimientos necesarios? La solución sólo llega de mano del control arcade. Claro, que es una pasta de más, pero la verdad es que una vez lo juegas, la sensación de recreativa es total y lo único que te hace falta es un skinhead con un cigarrillo en la máquina de al lado, acercándose a ti y enseñándote a jugar mientras tu pagas.

**De acuerdo**, es la mejor versión del juego de lucha más famoso. Es perfecto y nos encanta. Entonces, ¿por qué no tiene un nueve o un diez? Bueno, pues llegamos al punto en donde el review da un giro inesperado. Y todo por el hecho de ser un juego en 2D. Tal vez sea una cuestión de falta de memoria y, en cierto modo, nos sentimos como si traicionásemos a nuestro mejor amigo acostándonos con su hermana, pero es que estamos en los noventa. ¿Qué haces con un juego de lucha en 2D en los noventa? Aquí estamos hablando de la consola más poderosa del mundo y pensando en *Soul Calibur*. Sí, al principio usamos los movimientos en cuatro direcciones que el 3D nos ofrecía como novedad. Para jugar. Lo que pasa es que ahora son necesarios, son parte de nuestros mecanismos de defensa y de ataque.
Siempre habrá jugadores que creerán que los juegos de lucha reales son en 2D, pero la mayoría ya vivimos en 3D.
De cualquier modo, si lo que quieres es el mejor fighter en 2D, ahí tienes *SFA V3*. Si no, si ya has vivido en 3D y no te apetece volver al pasado, mejor olvidas este juego. ■

**"¿Qué haces con un juego de lucha en 2D en los noventa?** Aquí estamos hablando de la **consola más poderosa** del mundo y pensando en ***Soul Calibur***"



Por el precio que pagas, *Street Fighter Alfa 3* es más barato que la compra de Luisiana a los franceses o la de una copia de DC-M en tu kiosko. Te da mucho, muchísimo. Aquí va una breve descripción de todo lo que se ofrece en esta joya.

## Dramatic Mode



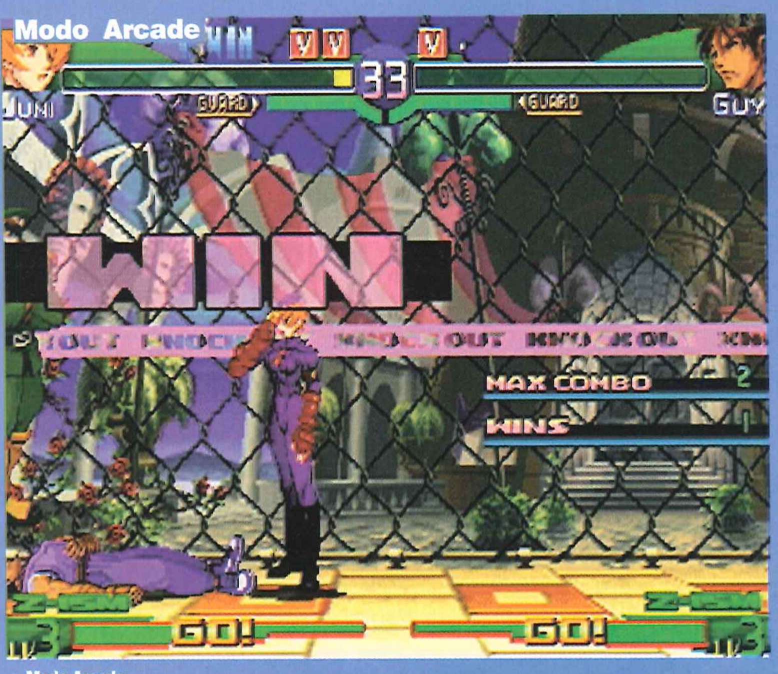
▲ **Dramatic Mode**
Aquí tú, junto a otro control manejado por DC golpeáis las siete sombras de Shinola contra un tercero también manejado por la computadora. No es justo, pero relaja un montón.

## Vs Dramatic Mode




▲ **Vs Dramatic Mode**
Este es como al anterior, pero con un compañero humano que te ayuda a darle a la computadora un bien merecida lección.

## Modo Arcade




▲ **Modo Arcade**
¿Te lo tenemos que explicar de nuevo? Ahí va esa frase de nuevo: perfecta conversión arcade.

## Modo de supervivencia




**Modo de supervivencia**
¿Cuánto tiempo puedes luchar contra los oponentes sin que tu energía acabe bajo mínimos?

## Modo World Tour




▲ **Modo World Tour**
Se trata de dar la vuelta al mundo combatiendo contra cada luchador en su lugar de origen. Puede durar hasta 36 rounds y se parece mucho al Modo Master de *Soul Calibur*

## Modo de batalla en equipo

▲ **Modo de batalla en equipo**
Aquí luchas contra la Dreamcast o contra un amigo. Los dos elegís una banda y lucháis contra todos sus miembros. Si ganas te quedas para la siguiente pelea, si pierdes te debes enfrentar a otro miembro de la banda

▼ **Batalla final**
Una idea fantástica. ¿Por qué esperar para luchar la batalla definitiva? Sin tener que vencer previamente a nadie, llega a la batalla final. Cuidado, estos tíos son realmente duros.

## Batalla final




## Entrenamiento




**Entrenamiento**
Un modo del que Namco estaría orgulloso. Aparte de tener toda una selección de movimientos en el menú, puedes definir lo que quieres que el muñeco haga. Cualquier cosa para convertirte en un mejor luchador.

## Modo Vs



**Modo Vs**
Otro que no necesita ninguna explicación, pero para el par de vosotros que no os habéis enterado, ésta es la opción en la que juegas contra un amigo. No hace falta reempezar cada vez que uno es derrotado por la computadora.

# NBA Showtime

## Nuestros sueños de algún día llegar a tocar el aro se ven más que realizados con este juego, cortesía de los mismos creadores de NBA Jam

- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 ptas.
- Fecha de edición: A la venta
- Jugadores: De uno a cuatro
- Extras: 60hz
- **A favor:** Gran modo para cuatro jugadores. Pura diversión arcade
- **En contra:** Retos limitados, falta de opciones

**Gracias a la cada vez mayor cobertura televisiva y a la explotación de la imagen del superhombre Jordan, la popularidad de este juego cada día que pasa es mayor. Y ahora llega este juego para todos aquellos que se quedan despiertos hasta las cuatro para ver un partido mientras llevan puestas unas Air Jordan. Y, por la mañana, odian a sus padres por no haberles hecho de más de dos metros y con manos de chimpancé.**

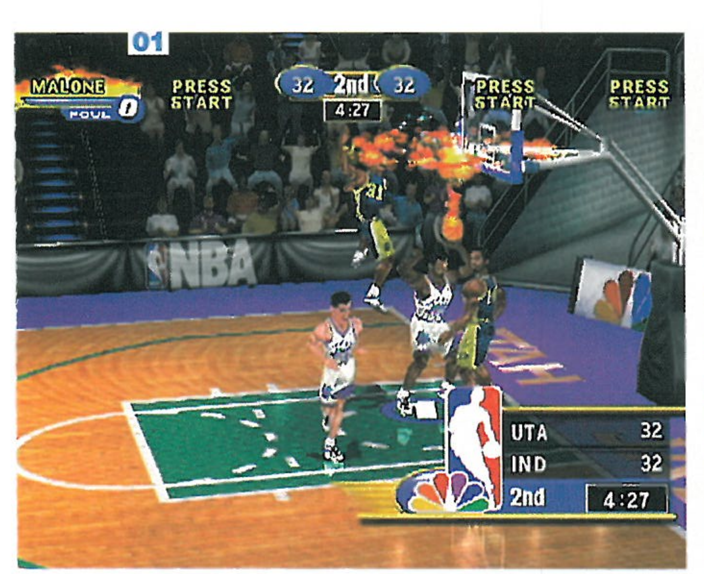
De los desarrolladores de los *NBA Jam* para Mega Drive y SNES, y con un objetivo muy parecido, este Showtime ha sido un éxito en recreativas durante mucho tiempo. Es puro arcade, por lo que cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Actividad frenética, velocidad y más mates por segundo que en un EE.UU contra Portugal.

### Los verdaderos

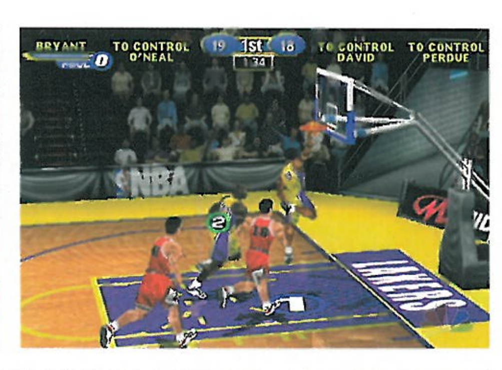
entusiastas tal vez no acaben de meterse dentro de esta conversión tan frívola, pero está claro que la fuerza y la velocidad de un juego con sólo cuatro jugadores en pista hará que los menos fans acaben sucumbiendo. De cualquier modo, aunque la jugabilidad tiene bien poco que ver con la realidad, la presentación es cien por cien NBA, con la licencia y directa de la cobertura televisiva de la NBC. Están todas las pistas, todos los jugadores y hasta la sintonía original de la NBC. Y empiezas a jugar. Lo primero que te choca es la calidad de los gráficos. Los campos están perfectamente diseñados, fieles a la realidad y llenos de detalles. Incluso el público parece de verdad, bueno, de verdad en 2D, pero bastante más real que algunos hasta ahora vistos. Las caras de los jugadores están modeladas sobre su retrato original, con tanta habilidad que pronto reconoces a

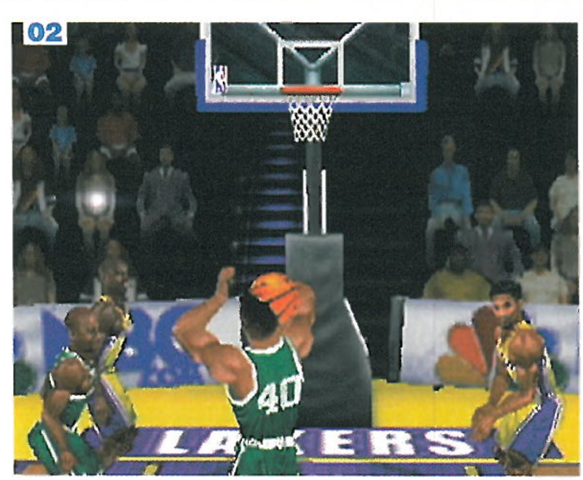
> "Se ha mantenido la **inmediatez** del **arcade** original**. El juego es rápido y violento**"

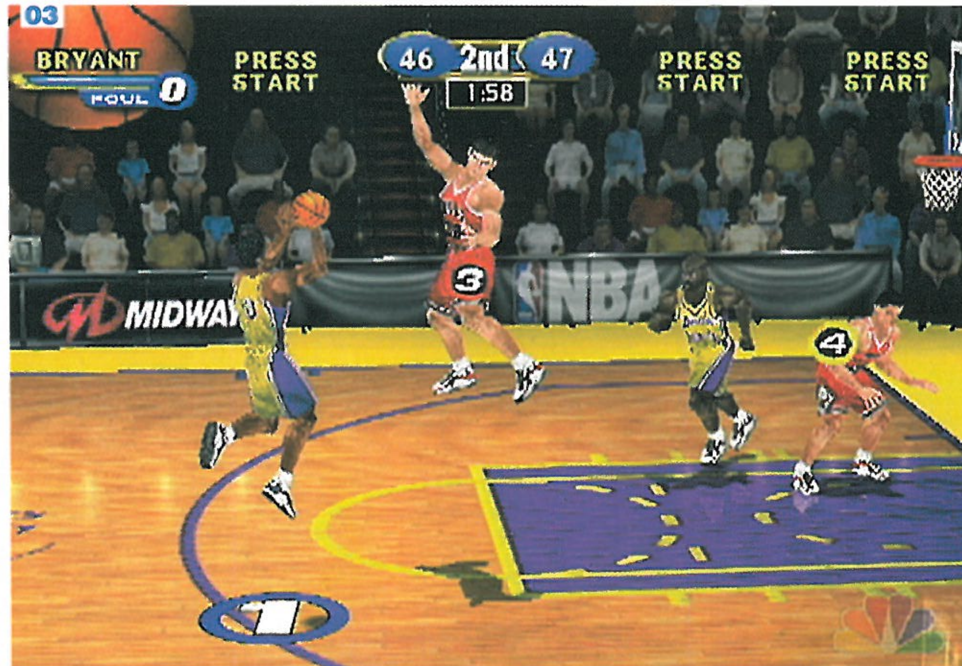


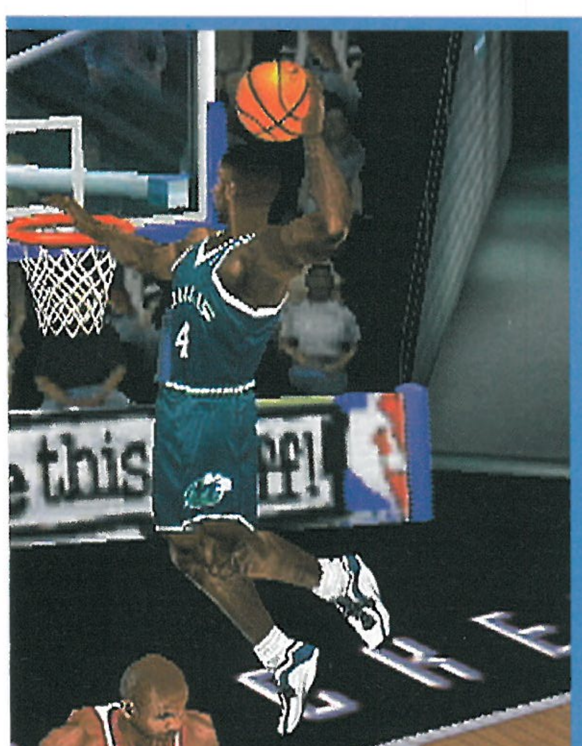




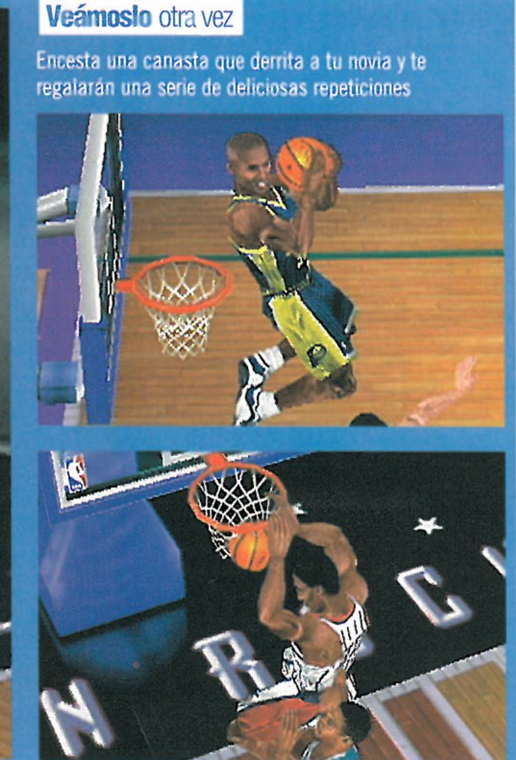



**Veámoslo** otra vez

Encesta una canasta que derrita a tu novia y te regalarán una serie de deliciosas repeticiones



cada uno. El punto bajo tal vez sean los cuerpos, que son demasiado monolíticos y, en ocasiones, más cercanos a Conan que a un jugador de baloncesto. De cualquier modo, sus movimientos son tan buenos que puedes olvidarte de sus dudosas formas. Se mueven con gran fluidez y eso es lo que importa en cualquier juego de baloncesto.

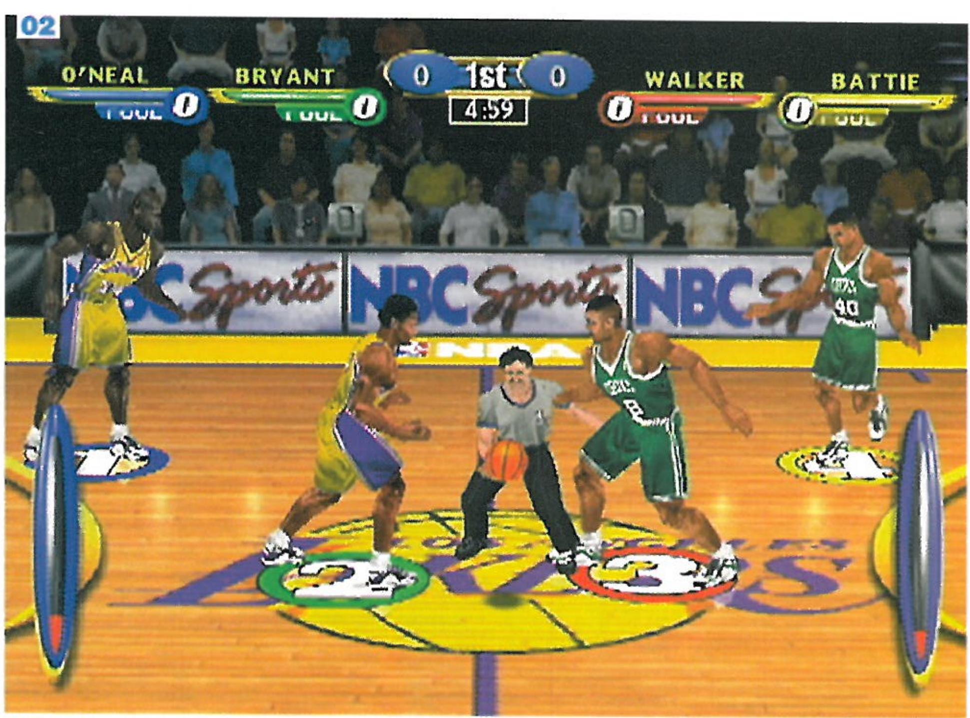
**La jugabilidad** es simple a más no poder. En cinco minutos ya dominarás los controles y ya estarás realizando increíbles mates y anotando canastas de tres desde las esquinas. En el modo para un jugador, es el CPU el que actúa como compañero tuyo. Puedes controlar sus tiros y sus pases, pero nos sus movimientos, aunque, si lo prefieres, puedes dejar que lo haga todo solo. Y lo hace muy bien. Así, el modo para un jugador es divertido, pero sigue siendo en multijugador donde el juego muestra su verdadero potencial. Pueden jugar hasta cuatro y es entonces donde esto se puede convertir en una orgía de rabia y ▸

**01** Consigue tres canastas seguidas y tu jugador será imparable. Se pondrá en llamas y no parará de anotar. Hasta que tus contrarios consigan una canasta. Y vuelta a la cruda realidad.

**02** No vas a ver muchos tiros libres, ya que para que el juego te pite una personal, como mínimo debes apuñalar a tu oponente, acostarse con su hermana y pegarle una patada a la madre del árbitro

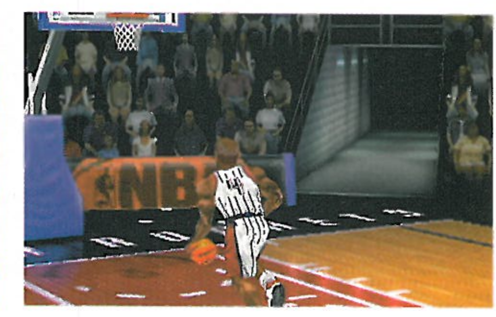
**03** Meterla de tres siempre es satisfactorio









## "Donde **conversiones de arcade** cuentan con nuevos modos en su versión Dreamcast, ***NBA Showtime* es exactamente igual**"

**01** Ahora que lo veo bien, tampoco era tan difícil lo que hacía Jordan
**02** Inicio de un juego para cuatro jugadores. Bola al aire y a morder.
**03** Ahí va Shacquille O'Neal. Él es Godzilla y tú eres Japón

► risas, donde la palabra competitivo se queda corta para definir lo que sucede en el salón de casa. Es una pena que todas estas posibilidades, que harían de este juego una experiencia memorable, se vean mermadas por la falta de profundidad del mismo. Donde conversiones de arcade como *HOTD 2* o *Sega Bass Fishing* cuentan con nuevos modos en su versión Dreamcast, *NBA Showtime* es exactamente igual que su versión arcade. Sólo hay partidos individuales de dos contra dos, ni ligas, ni copas, ni ninguna de las opciones que definen la mayoría de los simuladores deportivos.

**Esta falta** de posibilidades y de modos de juego llega a hacerse exasperante cuando ves que no puedes ni elegir contra quien quieres jugar. Lo único que puedes hacer es ir a inicio, elegir un equipo de dos y esperar a que la computadora haga el resto. Si quieres un derby de la costa este entre los Bulls y los Nicks, lo único que puedes hacer es cruzar los dedos y rezar por que el random responga a tus plegarias. Y esto es inaceptable en un juego para consola.
Si te gusta el baloncesto y disfrutas de sus simuladores, entonces, sólo por el modo para más de un jugador, *NBA Showtime* vale la pena, pero ten en cuenta que si vas a jugar la mayoría del tiempo sólo, esto te va a durar menos que un caramelo en la puerta de un colegio. ■




### **Hemos creado** un monstruo









NBA Showtime tiene un modo de creación de jugadores muy extenso. Tan extenso que puedes hacer de Frankenstein y crear bestias abominables que se ríen de las reglas de la naturaleza. Hay una gran selección de cabezas, brazos, tamaños de cuerpos. Grandes posibilidades que no hemos desaprovechado para crear el DC-M gorila. Dos metros quince de puro pelo.




# Soul Fighter

*Soul Calibur* es un juego de lucha que marca un antes y un después en la historia de los vídeojuegos. *Soul Fighter* no.

**S*oul Fighter* empieza con una de las peores secuencias introductorias jamás vistas. Hay un Rey muy mal animado (con la voz de un Sean Connery de segunda) que empieza a dar la paliza con la historia de su reino. Es de un tedioso que tira para atrás. Algo sobre una población convertida en un híbrido animal que sólo puede ser salvada a través de la aniquilación de sus formas manipuladas genéticamente. O algo así.**

**El problema es que**, en vez de ilustrar esta escena con imágenes en las que se ven los eventos mencionados, sólo tienes una imagen tras otra del rey gesticulando, como si de un presentador de telediario se tratara. Y, al final, ni la información deportiva te despertaría del tedio deprimente en el que te sume la historia.

La razón por la que destacamos los males de esta escena es porque la falta de imaginación mostrada en ella refleja perfectamente lo que el juego es. Y es que sólo empezar a jugar ya ves que el esperar que las cosas mejoren es casi tan inútil como esperar socialismo de Tony Blair.

Antes de que la pesadilla comience debes escoger entre tres Soul fighters: Altus (guerrero), Orion (mago) y Sayomi (ladrón). Cada personaje jugable tiene su propia arma, se mueve y hace combos propias, aunque esto es difícil de apreciar. Lo único realmente perceptible es que Sayomi es algo más fácil de manejar que los demás.

**Hay dos modos** de juegos distintos: Arcade y aventura. Y esto te podría hacer creer que hay dos maneras radicalmente distintas de jugar. Pues no. La única diferencia es que el primero tiene cinco opciones de continuar cuando mueres y el segundo no. Una vez finalizados los seis niveles de *Soul Fighter*, y tras ver que no hay modo para dos jugadores, ya puedes dar el juego por concluido.

"Y es que sólo empezar a jugar ya ves que el esperar que las **cosas mejoren** es casi tan **inútil** como esperar **socialismo de Tony Blair**."

- Editor: Mindscape
- Desarrollador: Toka
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: Uno
- **A favor:** Malos razonablemente inteligentes
- **En contra:** Sólo seis niveles, repetitivo y aburrido












"Finalizarás los **seis niveles** del juego en menos de **un día**."

**01** Se puede jugar hasta sin cabeza. Cerebros, cosas sobrevaloradas
**02** "¿Dónde he dejado mi copia de Soul Calibur?"

Pero no pasaría nada si el juego fuera uno de aquellos en los que no importa el tamaño, sino la calidad. Pero el problema es que los diferentes niveles una sucesión de banalidades y repeticiones en las cuales primero te enfrentas al rey malo, luego andas un poco, luego debes matar a...

## El objetivo es salvar

a todas las almas en los seis niveles (con un tiempo límite) y destruir al jefe final para así retornar los espíritus a los cuerpos humanos. Aunque esto puede parecer una grande y noble causa, sólo se trata de patear y hacer combos. A veces usas también tus armas. Y ya está.

Hay una barra de combo que aumenta a medida que pasas niveles y que te permite realizar un ataque superpoderoso. También hay un arma que la coges y te cambia la perspectiva. ►

### **El ojo** del arma

Tras coger algunas armas como el hacha, puedes presionar el gatillo derecho y cambiar a perspectiva en primera persona. Un cursor de objetivo aparece en la pantalla y lo debes colocar sobre un enemigo antes de poder atacarle con el arma. Es mejor utilizar esta perspectiva desde distancias razonables, así te ahorras que algún malo aparezca por sorpresa sin que hayas reparado en su presencia.





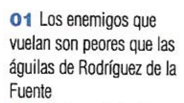












**01** Los enemigos que vuelan son peores que las águilas de Rodríguez de la Fuente
**02** ¿Es tu arpón? ¿O es que estás contento de verme?
**03** El primer jefe es un oso enfadado por el vestuario que le han dado. No le podemos culpar

▶ Sí, estas variantes ofrecen algo de diversidad, pero no son cambios suficientemente notables como para evitar la monotonía general del juego.
Los gráficos tampoco son nada del otro mundo y la apariencia del juego no es para nada algo que se espere de una nueva generación de creaciones. Los caracteres son demasiado poligonales, la animación es casi de dibujo animado checo y los decorados son tan originales como los chistes de Arévalo.

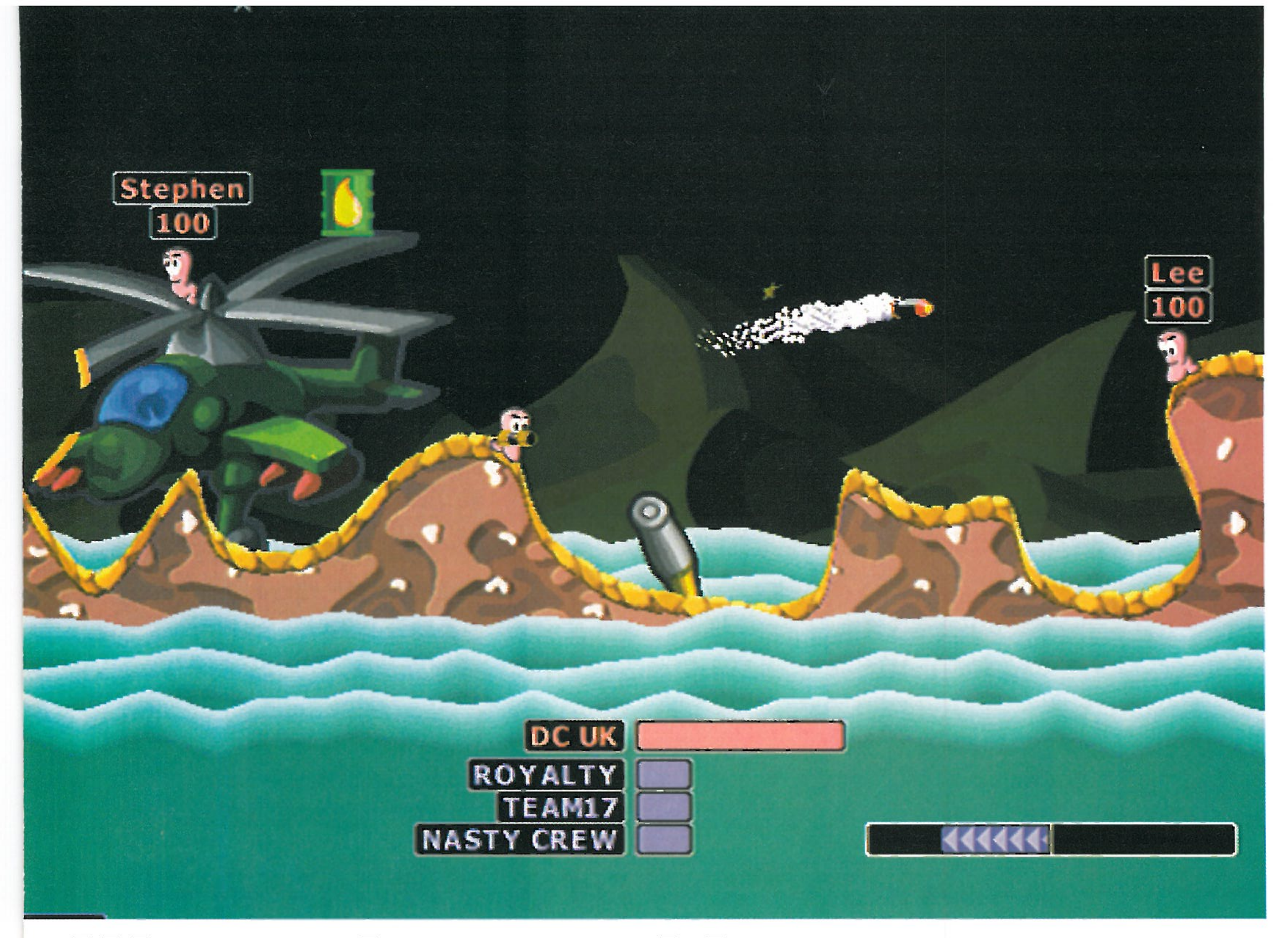
**De cualquier modo**, y para ser justos, debemos decir que *Soul Fighter* tiene un par de cosas buenas. Los malos son bastante inteligentes y pronto descubren como neutralizarte si repites el mismo ataque varias veces. Además, tienen tantas ganas de patearte que hasta apartan a sus colegas para ser los primeros en tener el placer de acabar contigo. La barra en la que se limita el uso de tu arma es una buena idea, así no puedes avanzar en el juego sólo a base de mazazos. A pesar de esto, podrás terminar los seis niveles y cargarte a los jefes en menos de un día, y esta falta de profundidad es imperdonable, más si tenemos en cuenta que la jugabilidad tampoco es algo por lo que matar. Básicamente, *Soul Fighter* es un deja vu de los juegos de pelea popularizados en consolas de 8 y 16 bits, como el *Golden Axe* para Mega Drive. Obviamente, este juego es mejor gráficamente y es en 3D. Aparte de esto, el modo de jugar es idéntico a los antiguos y, tras más de una década, esta ausencia de ideas nuevas es imperdonable.

**Con las pruebas** incrimantorias que son *Dynamite Cop* y *Soul Fighter*, uno podría pensar que el mundo de los beat'em ups está en crisis. De cuaqluier modo, no nos pondremos apocalípticos y sólo admitiremos que *Golden Axe* es un juego mejor que *Soul Fighter* y que, más que el género volviéndose redundante, es sólo que hay una coincidencia de títulos flojos.

**Finalmente,** sólo recomendarte que cuando vayas a tu tienda preferida digas *Soul Calibur* alto y claro, no sea que alguien se confunda y te de esto. Sería una tragedia. ■

"Cuando vayas a tu tienda preferida **dí *Soul Calibur* alto y claro, no sea que alguien se confunda y te dé esto.**"






# Worms Armageddon

## Los merodeadores invertebrados del jardín han vuelto. Y está vez están muy enfadados. Pero en 2D.

- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Team 17
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Por confirmar
- Jugadores: De uno a cuatro
- **A favor:** Durará mucho. Gran modo para más de un jugador. Muchas armas. Burros.
- **En contra:** 2D. Las misiones para un jugador son, en ocasiones, demasiado complicadas.

**Mientras el resto de la industria de los videojuegos lucha en pos del realismo, un título resiste estoico en defensa del surrealismo y la locura. *Worms*, que desde la edición del original en 1995, una secuela en PC, un par de ampliaciones y una edición para PlayStation, se ha mantenido firme en sus trece. Insistiendo en ser absurdo y en ser en 2D, insistiendo tanto que hasta Sony Computer Entertainment America al principio se negó a editarlo. Faltaba una dimensión, parece ser. Como si basurillas del estilo *Star Wars* fueran mejores por ser más realistas. Lo más curioso es que cuando este juego fue finalmente editado en EE.UU, Sony ganó el premio a desarrollador del año.**

**De cualquier modo**, *Worms Armageddon* salió este año en PC y ahora en DC. Es el tercer título de la saga y, seguramente, el último. Bueno, el último en 3D, por lo menos. Para aquellos que nunca habéis jugado con ninguno de ellos, las reglas son simples: controlas un equipo de gusanos y tu misión es destruir a los que controlan tus contrincantes, sean humanos a la CPU. Hay docenas de armas disponibles (cada una con diferentes habilidades y usos específicos) y cada gusano, por turnos, escoge una y ataca con ella a sus enemigos. El juego continúa hasta que sólo queda un equipo.
La habilidad, por supuesto, esté en elegir el arma adecuada para cada momento y disparar con precisión. Es muy divertido el intentar descubrir qué es capaz de hacer cada arma. Las buenas noticias son que en esta versión, *Worms* tiene más de sesenta tipos de instrumenal militar, con todos los clásicos y algunos nuevos y ciertamente surrealistas. El burro de cemento, que cae del cielo y tiene una capacidad de destrucción realmente espectacular es ya una leyenda. También se ha ganado un lugar en nuestros corazones la mujer Sally Army, que va por la montaña con su pandereta hasta encontrar el gusano enemigo. Entonces explota. Y, claro, los plátanos, las palomas y la santa granada de mano. Es extraño, brutal y tácticamente complicadísimo. Tardas mucho en controlar este juego.

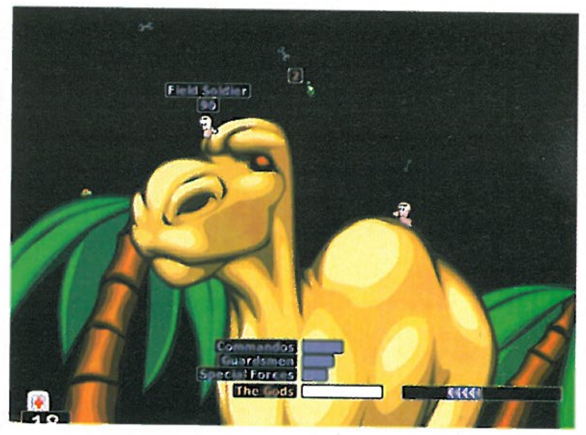
> "Las **reglas** son simples: controlas un **equipo de gusanos** y tu misión es **destruir** a los que controlan tus **contrincantes**".

01

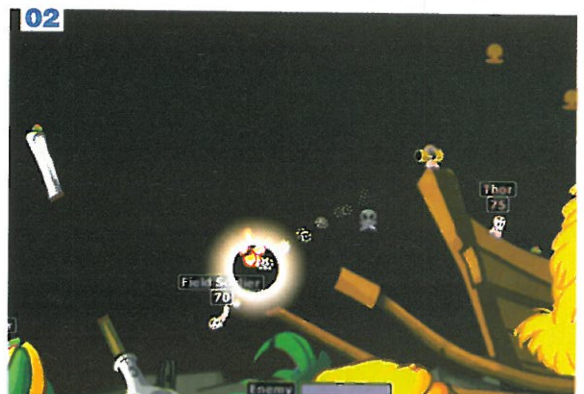







02






03




"Hay gran variedad de **misiones de aprendizaje** para que te familiarices con el mundo de la **lucha de gusanos profesional**".

## Cambio de escenario

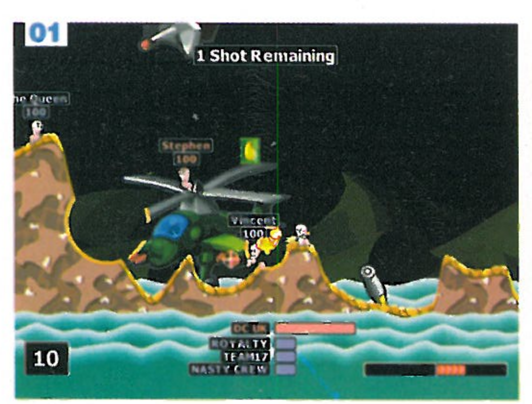
Para añadir variedad a los modos para más de un jugador, Team 17 ha añadido la posibilidad de escoger el escenario sobre el que quieres que se desarrolla la lucha. La granja, por ejemplo, utiliza armas basadas en animales. Es bastante similar a la opción de escoger armas que hay en el clásico para N64, *GoldenEye*.
También hay siete escenas extra que hay que coger. Ofrecen nuevas posibilidades para el modo multijugador y tienen nuevas y más poderosas armas. Las consigues al terminar el modo de aprendizaje.




**Para añadirle** más durabilidad, aquí han incluido 33 modos para un solo jugador. En *Worms*, jugar uno solo era igual que hacerlo contra unos colegas. En esta versión te dan una serie de misiones. Éstas están normalmente basadas en ir de un lado a otro cargándote gusanos y cogiendo armas. En ocasiones, también debes proteger o asesinar algún gusano en concreto, aunque, por regla general y como en *Lemmings*, acostumbras a tener un equipamiento limitado, por lo que debes ser mucho más preciso. Y esto es un curro de narices, pero con ello aprendes a manejar la soga Ninja, la superoveja o la bomba de hierba. También hay una variedad notable de misiones de aprendizaje, para que te familiarices con el mundo de la lucha de gusanos profesional. Un detalle.
Vale, *Armageddon* parece una tontería y

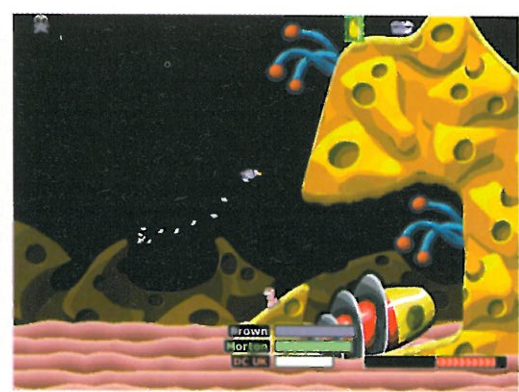
**01** En el último nivel de aprendizaje simplemente lanzas granadas a simpáticas abuelitas. Que no se entere Antena 3
**02** El bazoca es una de las mejores armas que puedes encontrar
**03** Deshacerse de un plumazo de toda una convención de gusanos enemigos es genial

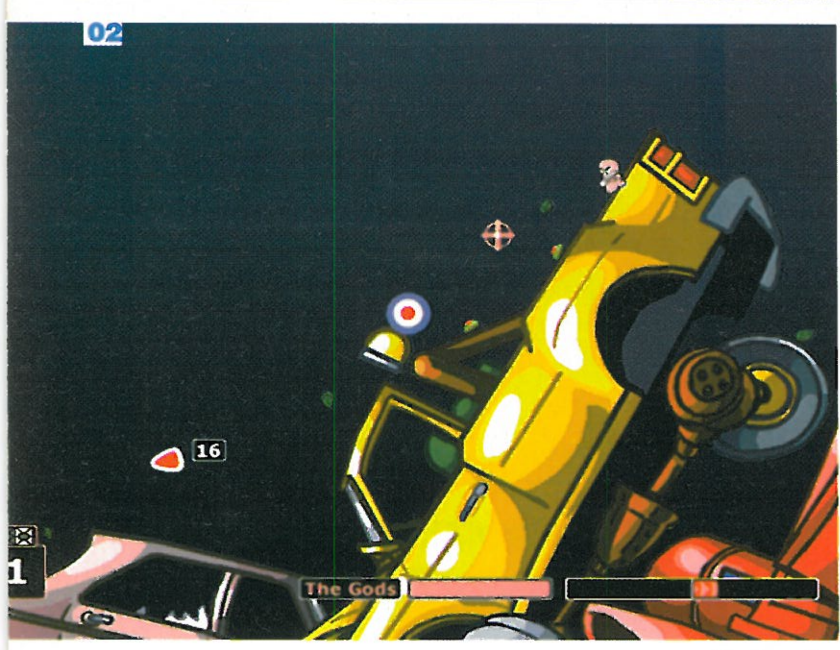
"La habilidad está en elegir el **arma adecuada para cada momento**.

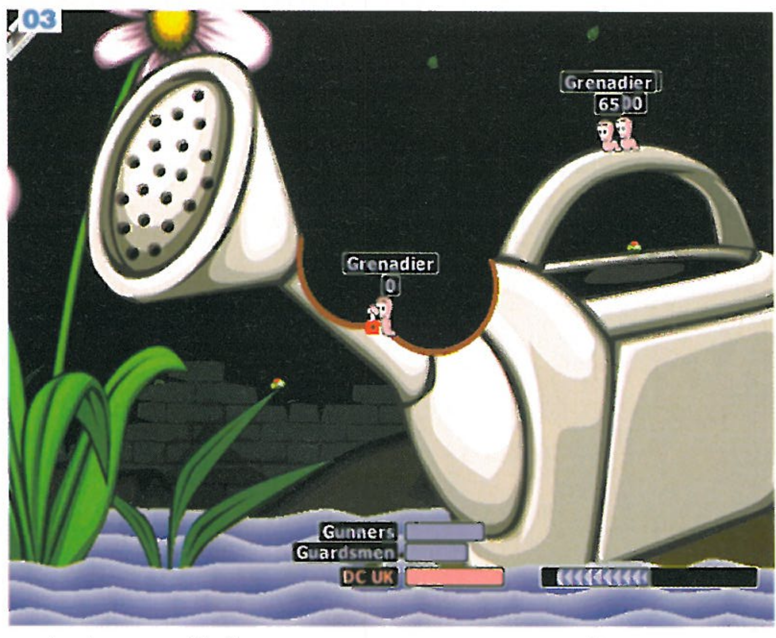









**01** Es como La Isla Del Tesoro pero en suicida y gusanil
**02** En este nivel de aprendizaje, por cada objeto al que le das, ganas unos segundos de tiempo. Más tiempo, mejor resultado.
**03** ¿Es regar las plantas una acción asesina?

es en 2D, y esa es tal vez la razón por la que las series nunca han sido populares entre los periodistas más profesionales (irónico, si piensas que la mayoría de ellos siempre han desdeñado juegos gráficamente superiores por su falta de longevidad y jugabilidad). De cualquier modo, aquí hay una gran oferta táctica, sobre todo en el modo para más de un jugador. Sólo hace falta jugar un par de veces para que cada uno ya adopte sus estrategias preferidas, con sus armas preferidas y, por supuesto, con su habilidad individual. Cada vez seréis más experimentales, más en consonancia con un modo de combate al estilo Dalí. Finalmente, descubriréis que lanzar una granada a través de todo el nivel provocará un gran cráter y destruirá a tres de tus enemigos. Ese momento se quedará grabado en vuetra memoria. Por supuesto, todo esto estaba, más o menos, en el anterior *Worms*.

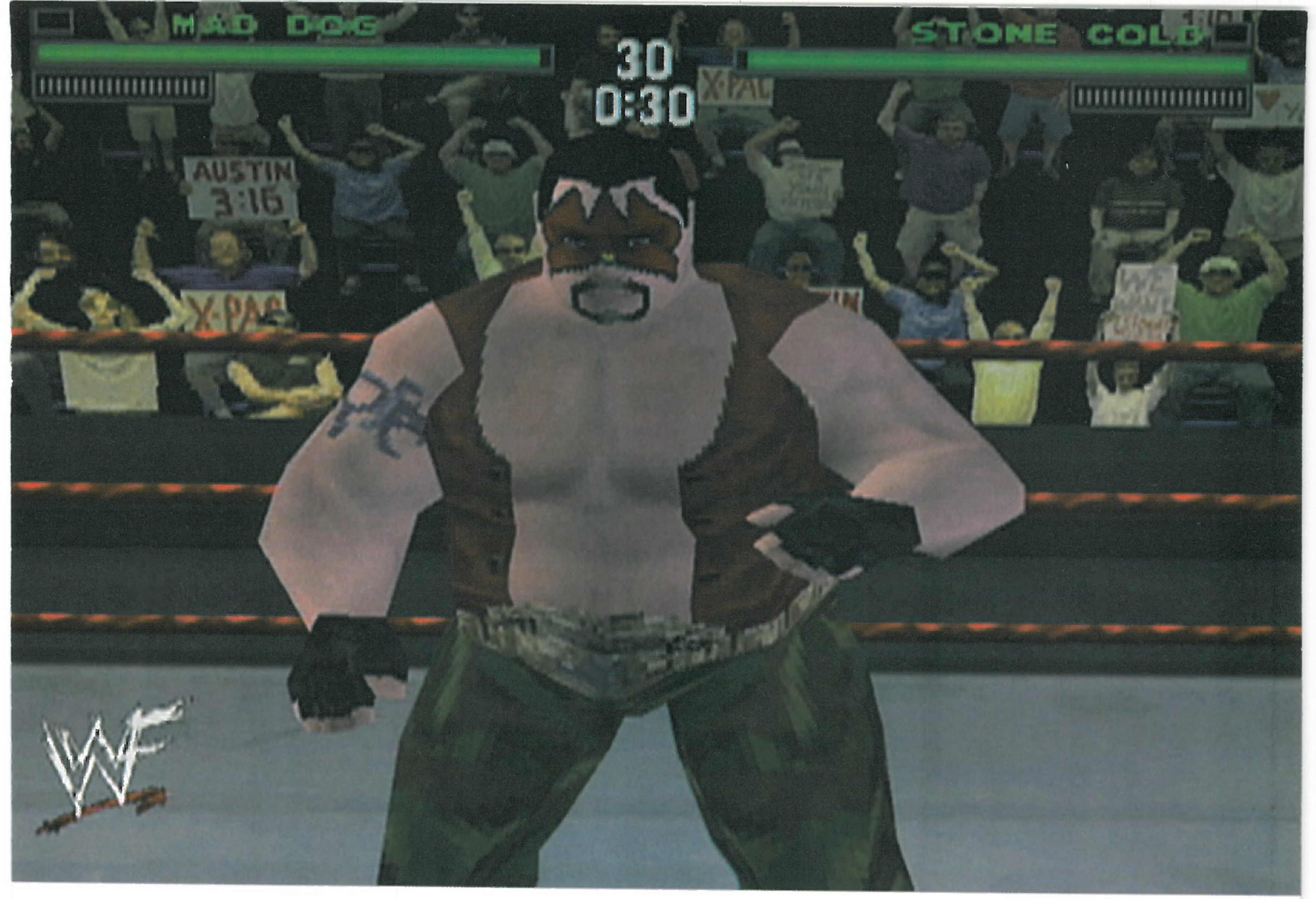
***Armageddon*** no da suficiente para los que sólo lo quieren por el modo multijugador y que, además, ya poseen una copia del antiguo. Pues claro está que las nuevas armas son originales y divertidas, pero no alteran la jugabilidad lo más mínimo. Además, hay que tener en cuenta que éste es un juego en 2D. Muchas de las misiones para un solo jugador requieren una puntería infinita y una gran paciencia. Hay niveles que debes negociar más de una docena de veces para encontrar el segundo exacto y el ángulo exacto desde el que disparar. Está claro que la dificultad es atractiva, un reto, pero también puede ser frustrante.

Para cualquiera que no conozca la serie y que busque un juego adictivo para más de un jugador, *Armageddon* debe ser una compra obligada. Pasas la presentación tipo teletubbies, el discurso repetitivo, las 2D y te olvidas de *Soul Calibur*. Entonces, este juego es genial.

"Muchas de las **misiones para un solo jugador** requieren una **puntería** infinita y una gran **paciencia**".






# WWF Attitude

El wrestling, sin duda, el deporte más ridículo del mundo. Bueno, aparte del paddle, claro.

**Cómo puede ser que haya gente que sea fan del wrestling. Se trata sólo de una panda de gordos que hacen ver que se pegan, cuando, en realidad, sólo están haciendo gimnasia correctiva. Y esos cortes de pelo. Esos trajes. Esos nombres. La verdad es que con el boxeo al menos parece que hay algo de habilidad en el tema, aquí no. Ni inteligencia, ni vergüenza, ni buen gusto.**

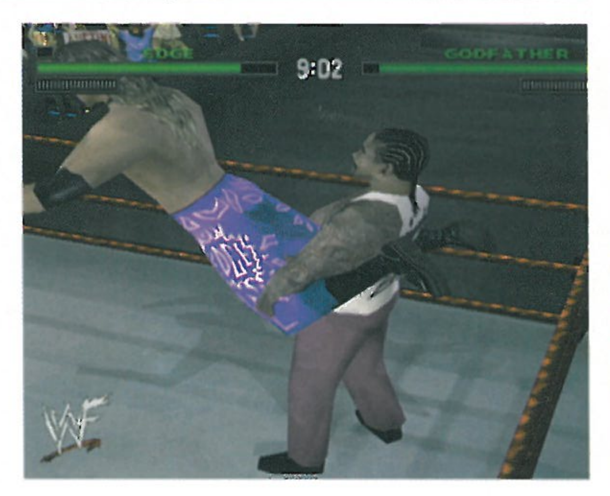
**Bien, pues,** como ya podíais esperar, aquí los muslos son tan deformes como en la realidad, los gritos tan exagerados y los comentaristas tan aniquilables como en las verdaderas retransmisiones. Los fans del deporte se sentirán como en casa. Empiezas a jugar, claro, con todas las reticencias del mundo. Y, vaya, empiezas a admitir que, aun no siendo fan de esta cosa, no te lo estás pasando mal. El juego es bastante bueno. Previamente ha salido en PC y en PlayStation, y ahora llega por la puerta de un lado a DC, conservándose todas las opciones y sin tocar nada del modo de jugar. Pero no pasa nada, pues si algo no está roto, no lo arregles. Y éste es un juego de lucha libre en 3D realmente divertido.

**Tienes la típica** pelea de exhibición, en la cual sólo escoges a tu oponente y, claro, el modo para dos jugadores. Hay una gran variedad de gente de colorines con sobrepeso, con los que puedes enfrentarte uno a uno o todos a la vez, aunque de esta última manera tiendes a perder casi inmediatamente. Así que, si quieres involucrarte más en el juego, la mejor opción es la de carrera, en la que escoges a un jugador y a hostias llegas a ser campeón de algo.
Antes de empezar mejor ves a editar el juego y adáptalo a tus necesidades más específicas. Cambia la dificultad, el color de las cuerdas, el de la luz y elimina al pesado del comentarista. Además, dedicada a todas las madres

- Editor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a dos
- **A favor:** Muchas opciones. Crear luchadores
- **En contra:** Mala detección de colisiones y movimientos lentos.

> "Una vez **dominados los movimientos específicos y especiales** de tu luchador, **la cosa gana en gracia**".












**01** Edge ataca a El padrino. Todo va bien, ay...
**02** Mientras, los demás siguen sin respetar a las señoritas, los muy brutos
**03** Después de un día durísimo jugando a la bolsa, lo mejor es una buena sesión de mamporros para descargar la tensión.

del mundo que sufren, está la opción de eliminar la sangre y el leguaje obsceno.

**Tras haber apañado** todo esto a tu gusto, puedes acercarte a la opción de crear un luchador. Realmente, esta opción nos ha alegrado el día. Escoges un tipo de cuerpo -de hombre gordo a mujer delgada- y lo adornas a tu gusto. Creamos un par de personajes absolutamente abominables. Uno de ellos, del que estamos más orgullosos, se parece un poco a algún jefe, sobre todo, por lo de los calzoncilos en la cabeza. Al recordarnos al jefe, decidimos que iba a perder cada pelea en la que participase. Dicho y hecho. No os confundáis, no es que no fuéramos capaces de vencer, ¿eh? En fin, la experiencia la disfrutamos tanto que capturamos imágenes y aquí las tenéis para vuestro deleite.

**Bueno, volviendo** a temas más relacionados con el juego que con las frustraciones del empleado obligado a hacer un review de un ►

## Crear un luchador

Crea un luchador que sea tan espeluznante como los que hemos fabricado nosotros. Puedes elegir entre diferentes tipos de cuerpos, colores de piel, de cabello y tipos de peinado.También eliges la boca, los ojos, los tatuajes, la ropa, las botas y los accesorios. Hasta puedes crear su propio canto, definir la canción que sonará cuando entre en el ring, así como su manera de luchar y sus movimientos especiales. Una vez tomadas todas estas complicadas decisiones, puedes finalmente darle nombre y empezar a luchar. Genial.

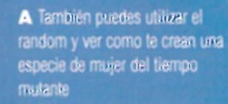






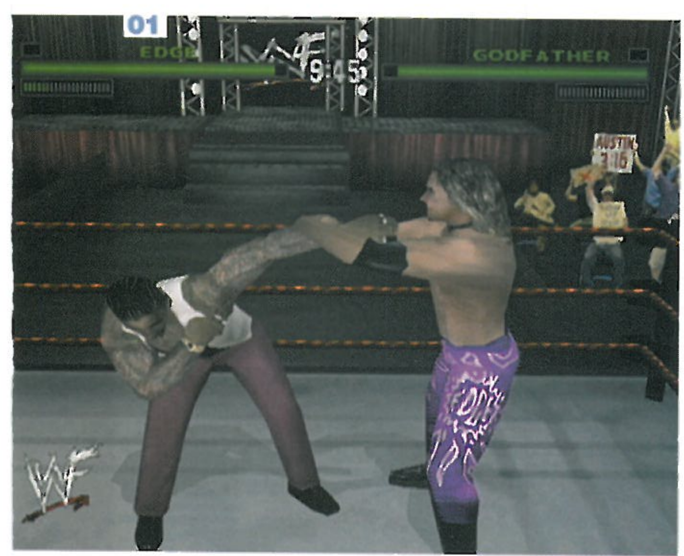




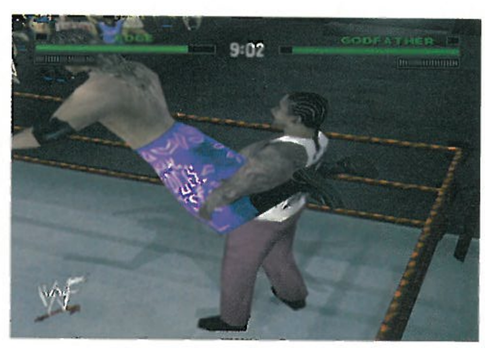


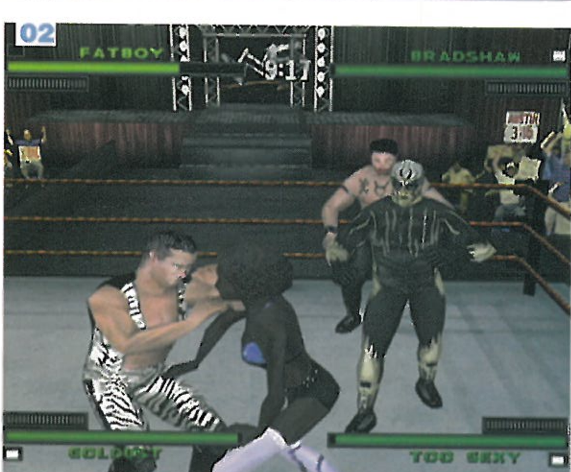
**A** También puedes utilizar el random y ver como te crean una especie de mujer del tiempo mutante
**B** Tu posición base, ahora ya puedes empezar a diseñar
**C** Ahí está nuestra segunda creación, el tatuaje y el sujetador son de lo que estamos más orgullosos.













**01** El Jefe, nos quedó muy mono, pero el hecho de llevar unos calzoncillos en la cabeza hizo que los demás luchadores le perdieran el respeto
**02** El de la izquierda parece Molina y el de la derecha lleva un cinturón ciertamente sospechoso
**03** Bien, esto es un modo de pelea tres contra uno. Ya sabemos lo que parece, sí. Por la salud mental de todos, no harémos la broma que teníamos pensada.

juego de wrestling, hablemos del juego en sí. Cuando empieces a pelear ya verás que el movimiento es lento de narices, los luchadores tardan horas en responder a lo que les ordenas con el pad. Y, claro, mamporro y al suelo y, claro otra vez, tardan años en levantarse. Además, el contacto es un desastre, puedes estar a tres metros de tu oponente y, de golpe, encontrarte en el suelo. Luego puedes saltar sobre ellos con todo tu peso y, nada, como si se les cagara una paloma. Ciertamente, este juego no tiene la velocidad de *Ready 2 Rumble*, y es que, claro, es un buen juego si eres un verdadero fan de esto, pero para el jugador medio no ofrece demasiado. Lo único realmente gratificante para éstos (que somos casi todos, gracias a Dios) es el modo de crear luchadores, y poco más.

**De cualquier modo**, tenemos que admitir que el juego no es tan horroroso como nos pareció a primera vista. Una vez dominados los movimientos específicos y especiales de tu luchador, la cosa gana en gracia. Y es que es imposible vencer a tu oponente sólo con los movimientos de un botón, ya que su barra de energía ni se moverá por mucho que les patees o les golpees en los mofletes. Son sólo llaves y otros movimientos ciertamente difíciles de definir los que te dan la victoria. Sí, la cosa puede llegar a ser divertida, aunque, los problemas de colisión, distancia y tempo antes mentados, realmente pueden hacer la experiencia algo frustrante. De cualquier modo, si tu idea de diversión es observar a hombres gordos en



pantalones cortos lanzarse contra las cuerdas de un ring, gritando cosas incomprensibles o impublicables en una revista seria, pues seguro que *WWF* te encanta ■

"Este juego no tiene la velocidad de *Ready 2 Rumble*, y **es sólo un buen juego si eres un verdadero fan** de esto"



# Snow Surfers

La nieve es genial. Puedes hacer muñecos, bolas y hasta puedes hacer surf. Radical. Max.

- Editor: Sega
- Desarrollador: UEP Systems
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a dos
- Extras: Ninguno
- **A favor:** Gráficos decentes y buen modo para dos jugadores
- **En contra:** Superficial, falto de ambición. ¿Seguro que eso es nieve?

**Aunque el snowboarding es todavía un deporte minoritario, el número de juegos dedicados a él te puede llevar a equívocos. Parece que cada abuela, cada portera y cada hijo de repartidor de periódicos lo practique de noviembre a marzo. En medio de la estampida provocada por el que, sin duda, será el deporte que desbancará al fútbol, llega *Snow Surfers*, el primer título de este tipo para Dreamcast. Y tal vez el juego te suene a nuevo, pero si sigues su rastro llegarás a *Cool Boarders* para PlayStation.**

Considerando que sus predecesores vendieron cantidades infames de copias, parece extraño que el nombre no se haya mantenido, para así seguir atrapando a un público fiel. De cualquier modo, la edición japonesa de la franquicia sí llevaba un título más en relación con el anterior, *Cool Boarders Burrrn!*, pero sólo el Sr. Sony posee los derechos para el mundo occidental. Aparte de los problemas de identidad que pueda sufrir el juego, hay una máxima que siempre se cumple: lo puedes llamar basura, residuos, desperdicios, que siempre es lo mismo y siempre huele.

"Una vez empiezas la carrera, **la verdadera naturaleza cutre del juego se descubre**"

Al empezar el juego te dan la posibilidad de elegir entre una gran variedad de, bien, tres modos: Free Ride (carreras de campeonato), Super Ripe (estadios para acrobacias) y Match Race (competiciones para dos jugadores). El primero es la parte central del juego y es en el que puedes desbloquear todas las carreras y todos los extras que hay. Empiezas con una pista y una selección de seis corredores, los cuales son puntuados según sus habiliaddes para el salto, su técnica, su equilibrio y su velocidad. Una vez escogido el corredor ( y su uniforme), debes decidir qué tabla deseas. Está la Freestyle, buena para las acrobacias, la equilibrada All-Round y la rápida Alpine.

## Una vez en la carrera

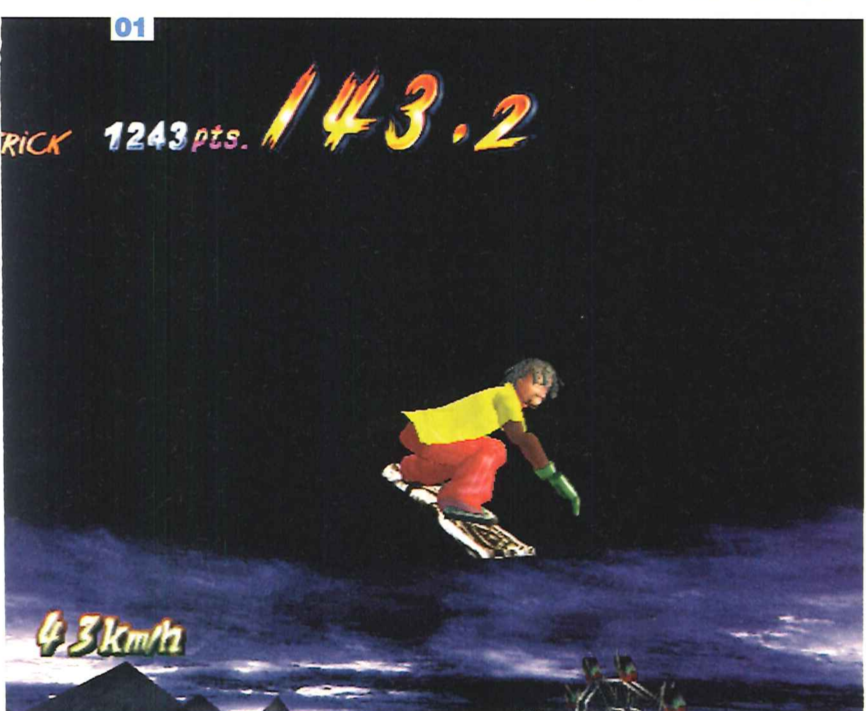
tardas bien poco en darte cuenta de la verdadera naturaleza del juego. Los gráficos son buenos, con un escenario decente y unos personajes bastante bien definidos, el aspecto -superficial para algunos- de la reacción a la nieve ha sido totalmente eliminado. No hay ninguna sensación de estar surfeando encima de una superficie blanca. Se parece

### Bonos



Tras ganar en las cinco pistas en el modo Free Ride desbloqueas el Staff Track, una pista secreta. Finalizar ésta con muchos puntos, buenos tiempos y una cuantas acrobacias desbloquea un montón de bonos, el mejor de los cuales es el hombre de nieve. Este personaje frío parece algo cutre, pero es el que tiene más poder y velocidad, y se siente como en casa entre tanta nieve.




02

01



**01** Carreras sobre alfombra mágica. Reales como la vida misma
**02** Aquí debes practicar los trucos que luego necesitarás para ganar en las carreras.

"Aparte de un par de descensos emocionantes, las **pistas son aburridas y faltas de imaginación**"

más a dejarse caer por un tejado que se parece un poco a la nieve, aunque esto sea Jamaica y estemos en mayo. Tampoco dejas ninguna marca al pasar. Nada. Muy pobre.

**La carrera en sí** es aburridísima y eres sólo tú contra el reloj, sin ningún tipo de oposición humana. Esto no sería un problema si se hubiesen diseñado las pistas con genio, con rutas escondidas y obstáculos interesantes. Lo que pasa es que, aparte de un par de momentos emocionantes y las secciones de acrobacias, todas estas pistas no producen ningún tipo de emoción ni de emulsión de adrenalina. Además, con sólo seis extra que desbloquear, el aspecto de la durabilidad también está más que fastidiado.
La verdad es que por mucho que el juego se autodesigne como el primero en la nueva generación de este tipo, piezas de anticuario *como 1080° Snowboarding* para N64 o el *Steep Slope Slider* para Saturn son mucho mejores que esta cosa. Ciertamente, no se sabe muy bien en qué ha consistido el proceso de desarrollo. Tal vez sólo en poner algunos gráficos de más para maquillar una jugabilidad mediocre ya vista en los antiguos *Cool Boarders*.

**Si quieres un juego** de carreras y acrobacias con tabla, pilla *TrickStyle*. El gastar tu dinero en *Snow Surfers* les podría animar a seguir sacando juegos del estilo y no queremos estas tonterías en la mejor consola del mundo, ¿vale?




## Hacen falta dos

El modo para dos jugadores de *Snow Surfers* es bastante agradable de jugar y ofrece mucha más diversión que el de un solo jugador. Puedes escoger una carrera normal (**A**), a puntos o tiempo, o el modo de batalla (**B**), donde la pantalla se estrecha por el lado del corredor que va perdiendo.


A

B




# Re-Volt

## No es un clon de *Micromachines,* es un racer tremendamente original y dificilísimo de dominar

**Jugamos dentro de los juegos. Con *Micromachines* se inició un género que rizaba el rizo rizado, y nos sorprendía a todos. Nadie pensó que esto pudiera triunfar. Lo hizo, y de qué manera. Hasta el punto de que todos los desarrolladores quieren hacer un juego en el que se juegue a que se juega...**

**El planteamiento** parecía que no pasaría de ser flor de un día, pero poco a poco parece ser a encontrado su hueco al lado de los shooters o de los beat 'em ups. No podemos reprimir un cursi grito de "qué mono" al vernos deambulando sobre el mantel de la mesa de la cocina con el desayuno recién servido. A falta de nuevos efectos espectaculares, lo cotidiano vende y la realidad supera la ficción por enésima vez.

*Revolt* nos invita a recorrer nuestras calles, el súper, o el salón de casa, a ras de suelo y con perspectiva de juguete. Toda una Toy Story. De todos modos, no deja de ser un juego de carreras, divertido, con un par de ases en la manga y bien resuelto.

En el menú de navegación encontrarás lo de siempre: carreras individuales del más puro estilo Arcade, modo campeonato, posibilidad de escoger recorridos variados y sorprendentes. Es muy de agradecer la posibilidad de que edites tus propios circuitos, que si bien sufre algunas limitaciones, ayuda a alargar de un modo notable la vida del juego.

Empiezas. El único coche que puedes escoger es un sencillo modelo RC eléctrico, con unas prestaciones limitadas, como si empezaras con coches de radio-control de verdad. En la tienda, para empezar, seguro que te hubieran recomendado este modelo, se trata de una eficaz y divertida manera de marcar la curva de aprendizaje, cuanto más "controles", más potentes serán los coches llegando al final a los de gasolina, donde te convertirás en un maestro de la conducción.

**Cuando empiezas** a conducir te envuelven buenas sensaciones, si intentas hacerlo como lo harías en *Sega Rally* o *Buggy Heat*, estás equivo- ▸

- Editor: Acclaim
- Desarrollador: Probe
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a cuatro
- **A favor:** Muchos coches, muchos circuitos. Posibilidad de editar pistas. Muy largo.
- **En contra:** Difícil manejo. CPU asesina.

" *Revolt* nos invita a recorrer nuestras calles, el súper, o el salón de casa, **a ras de suelo y con perspectiva de juguete**"



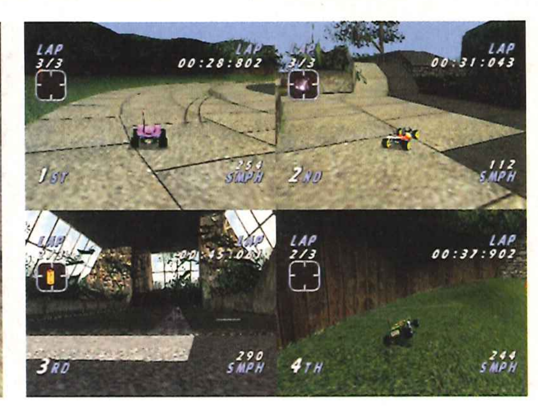













**01** Si chocas con BigVolt acabarás tumbado en el salón de casa
**02** Está muy bien esto de los fuegos artificiales. Le da un toque de boda de Infanta realmente conseguido
**03** En el supermercado no hay tiempo para pararse a mirar las ofertas.

## Metodo casero

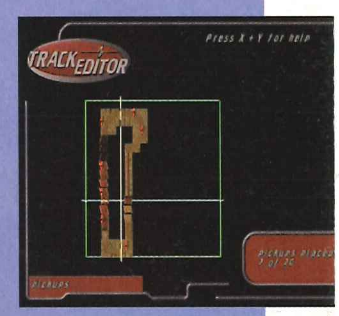
Si las pistas estándar del juego no son suficientemente difíciles para ti (ya, cuéntame otra, chulillo), puedes utilizar el excelente editor de circuitos. Puedes fabricar pistas que sean una verdadera pesadilla, practicar y luego invitar a tus amigos para humillarles ante sus novias. Este editor es fácil de utilizar y es muy divertido. Creas subidas que los coches más pesados son incapaces de negociar y saltos que propulsan a los más ligeros hasta el infinito. Sin piedad. Es tuyo.





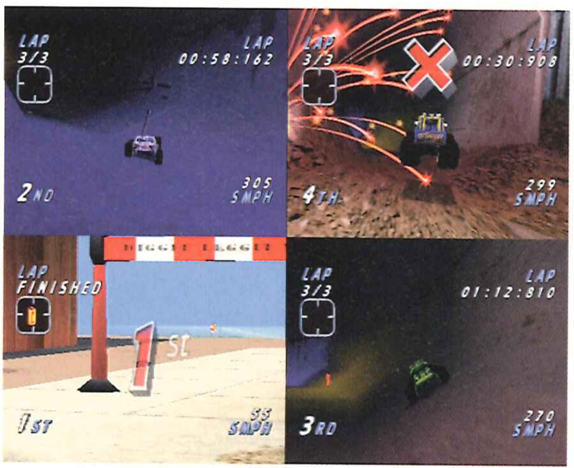





**A** Escoge un segmento de los muchos que se ofrecen. Eso sí, los escenarios originales no están a tu disposición.
**B** Puedes elevar cualquier tipo de segmento para crear colinas o saltos.
**C** Pruébalo y comprueba que es realmente posible finalizar una vuelta. Algunos coches sufrirán mucho.













**01** Este es, sin duda, el coche más feo. Feísimo.
**02** Los misiles asustan, pero en realidad son inofensivos. Es casi imposible darle a alguien a tal velocidad.
**03** La opción para cuatro jugadores pierde muy poco de la velocidad original.

> "Unos **gráficos más espectaculares** lo hubieran aupado al escalón de juego **magistral**. De todos modos brinda un montón de horas de diversión que lo convierten en una **opción más que apetecible**".

cado. Un coche eléctrico frena cuando cortas la energía, ello provoca que cuando sueltas "gas" antes de una curva e inicias el giro, el coche hace un "extraño" que acaba en un "trompo" contigo del revés. Eficaz, realista...guai. Eso si los coches de gasolina funcionan como los de verdad, y a medida que consigues pilotar nuevos vehículos tienen comportamientos distintos, otro acierto.

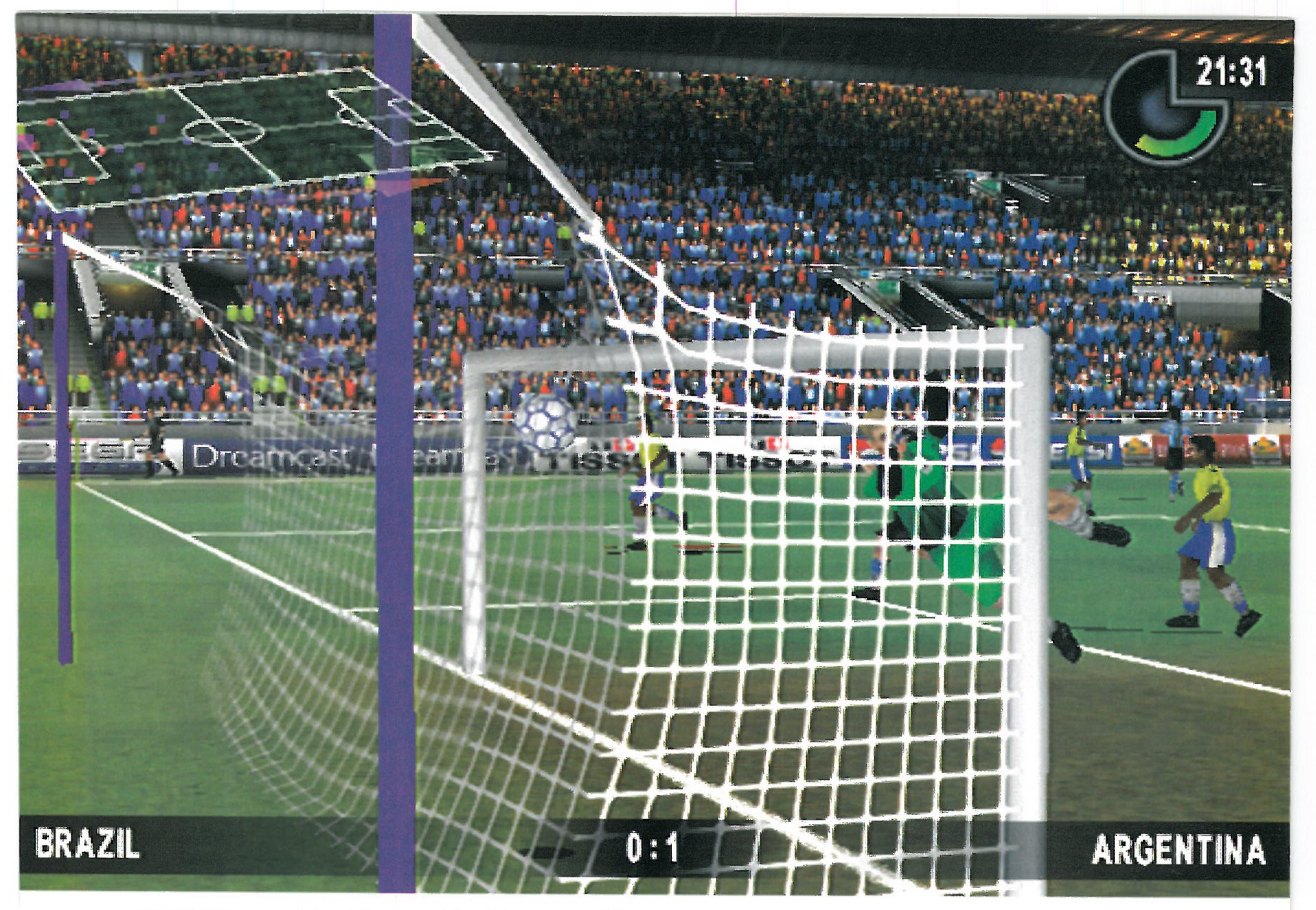
**En materia** de tecnología, *Revolt* no se queda atrás, sus gráficos fluyen rápidamente ante tus ojos, sin trabas o polígonos juguetones aunque cabe destacar que los entornos y circuitos no son demasiado lujosos, "simplemente sencillos", sería la frase. Lo justo para que puedas identificar el lugar, pero sin poner demasiado énfasis en el detalle.

*Revolt* sufre con la cámara en la versión para otras plataformas. Nos es grato comprobar que en la versión Dreamcast estos problemas no existen y la visión del coche y la pista no se ve entorpecida en ningún momento. Completan la escena unos resultones "replays" en los que podrás cambiar el ángulo de cámara a tu antojo.

***Revolt*** es casi un simulador de Rc, pues se muestra riguroso a la hora de remarcar cuál es el comportamiento exacto de estos pequeños monstruítos de la velocidad a escala, con una acertada curva de aprendizaje y una alta jugabilidad. Unos gráficos más espectaculares lo hubieran aupado al escalón de juego magistral. De todos modos brinda un montón de horas de diversión que lo convierten en una opción más que apetecible.






# Worldwide Soccer 2000

*UEFA Striker* ha anotado en los primeros minutos. ¿Será capaz *WWS 2000* de darle la vuelta al partido?

**Después de que *UEFA Striker* hiciera el saque de honor a la temporada futbolística en DC llega *WWS 2000*, un nombre que se hiciera popular ya con la Saturn. Lo que pasa es que el enorme fracaso que supuso esa consola le apartó de la popularidad y del reconocimiento que simuladores como *ISS* han conseguido. Desarrollado por Silicon Dreams -*UEFA Champions League* y Michael Owen's *World League Soccer*-, *WWS 2000* sale al campo con ganas.**

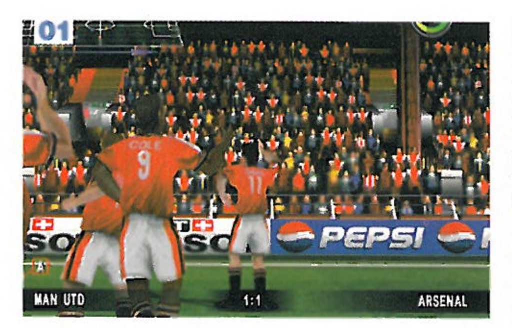
Aquí todas las competiciones están a tu disposición y, aunque Sega no posee la licencia oficial, es fácil descubrir qué torneos corresponden a cada competición oicicial (Mundial, Champions League, Primera División...). Además, hay la posibilidad de diseñar tu propio torneo, lo que te permite crear ligas europeas o mundiales. También hay un torneo llamado La International League, que no es ni más ni menos que una liga mundial de selecciones (26, lo que significa jugar 50 partidos, lo que significa quedarse sin novia).

**En cuanto a los equipos**, la variedad es tan atractiva como la de competiciones. Para los que somos de equipos pequeños, existe la posibilidad de manipular la habilidad del conjunto, por lo que tu querido Racing se puede enfrentar a la Juve en igualdad de condiciones. También están las selecciones nacionales, hasta 32. Los jugadores no aparecen bajo sus nombres reales (sólo los británicos), así tenemos a Ryvaldoh y, al mejor, Lowiss Enriqay (o algo así).

Los gráficos son sobresalientes, sobre todo en lo que a estadios se refiere. El único problema es que los jugadores operan bajo cuatro o cinco apariencias básicas, lo que lleva a que Batistuta sea igual que Alfonso, por ejemplo. Pero se mueven bien, muy bien. La variedad de dibujos que cada cuerpo puede definir es impresionante, siendo en este aspecto el único punto negro el movimiento para disparar, pues si mantienes el botón de chut presionado, tu jugador puede aparecer patinando sobre hielo en vez de aproximándose al balón.

"Puedes **manipular la habilidad de tu conjunto**, por lo que tu querido Racing se puede enfrentar a la Juve en igualdad de condiciones"

- Publisher: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a cuatro
- **A favor:** Control de pases y disparos excelente. Muchas competiciones. Realismo
- **En contra:** Lento, algunos errores de cámara.



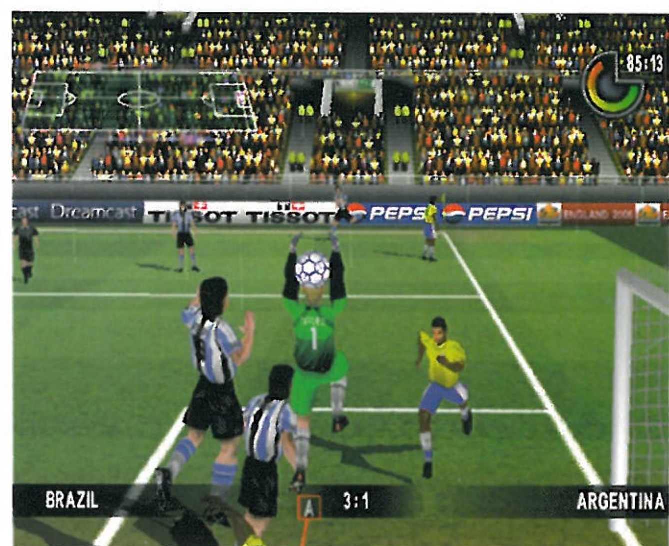










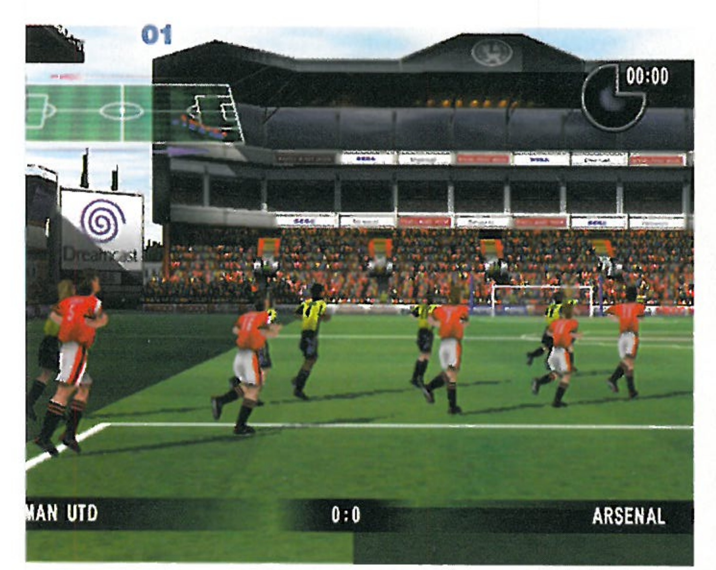

**01** Los del Manchester celebran su gol del empate en las narices de la hinchada del Arsenal
**02** Puedes variar la visión de la cámara hasta encontrar el mejor ángulo para romper tibias.
**03** Las repeticiones son excepcionales, desde más de cinco ángulos diferentes y con más estadísticas que las retransmisiones del Canal +
**04** Ahí va Ronaldoh inconsciente de que por detrás viene Simeone con ganas de sangre.

Vale, todo esto es importante, pero lo que realmente importa es cómo van las cosas una vez el árbitro ha hecho sonar el silbato. Pues tarnquilos, pues *WWS 2000* se juega como la seda. Suave como una sonrisa de Winona Ryder (toma poesía). Eso sí, no esperes la velocidad anfetamínica de *FIFA*, éste juego es un juego de fútbol, no uno de F1, que es lo que muchos simuladores parecen últimamente.

**Si lo que realmente** esperas de un juego de fútbol es un beat'em up en pantalones cortos, o carreras de obstáculos hasta acabar bajo las redes contrarias, mejor te olvidas de *WWS 2000*. Aquí el juego te obliga a construir jugadas, a defender esperando a tus contrarios, a cambiar la táctica al perder un jugador por tarjeta roja. Si no la mueves en el centro del campo, si no abres a las bandas, si no la sueltas después del segundo regate, darás más pena que el Sevilla.

El control del balón es bueno, así como la modulación de la fuerza de los disparos y los pases largos. Puedes controlar con el pecho, con la cabeza y puedes ►





















regatear de varias formas distintas, y todo manualmente, no esperando a la providencia como en *UEFA Striker*. Pero no te fíes, pues aunque creas haber descubierto el regate perfecto, éste no siempre te saldrá, especialmente si lo intentas contra Italia o Argentina, los mamones siempre te echan al suelo y salen con el balón controlado.

**Lo mejor del juego**, sin duda, es el control analógico total de tanto pase como disparo. El pase al espacio es letal y perfectamente equilibrado, el largo difícil de controlar y el corto, efectivo, pero no infalible. El disparo es una maravilla. *WWS 2000* lleva el concepto del after touch y el efecto a límites nunca vistos. Así, el control que describas con el pad analógico tras disparar tiene más que ver con la posición de tu cuerpo (que es la que realmente define cómo y hacia dónde disparas) que con la magia y las ráfagas de viento estilo Twister o, peor, Roberto Carlos. El ver como colocas un tiro por toda la escuadra con un efecto suave es casi mejor que ir a un bar y que Laetitia Casta te deje su número de teléfono en el posavasos. Bueno, casi.
El punto más flojo del juego puede ser, sin duda la velocidad. Aunque aquí, todos verdaderos fans del deporte rey, creemos que es afinada y increíblemente real, sabemos de mucha gente que cree que el juego es demasiado lento.
La voluntad realista de *WWS 2000* lleva a un juego no frenético que, en ocasiones, puede deribar en una batalla campal en el centro del campo (hay equipos que terminan el partido sin chutar a portería). Parece que haya sido Clemente el diseñador.
Y es difícil, muy difícil. Llegar a aprender a defender cubriendo bien el campo y midiendo tus tackles es complocadísimo. En muchas ocasiones, te acabarás preguntando cómo hace esto el CPU, cómo es capaz de moverla tan rápido cuando tus movimientos parecen más de Carmen Sevilla que de Raúl. La variedad de disparos, remates, cabezazos, pases y pijadas que los alemanes o los italianos realizan contra ti es increíble. Cosas que sólo empezarán a salirte al cabo de muchas horas. De cualquier modo, el placer que significa arrearle un buen tortazo a Rivaldo con tu lateral derecho del Alavés es de lo más gratificante.
En fin, si te gusta el fútbol y quieres tus simuladores muy realistas, este es tu juego. Si, en cambio, lo que más te fastidia de DC es que no haya títulos de *FIFA*, olvídate. Éste es un juego para profesionales de la presión, las patadas y el centrocampismo. ■




**01** El Arsenal se dispone a caer una vez más ante en Manchester United. Se lo merecen.
**02** Repetición de uno de los últimos goles de Ryvaldoh con el Barça antes de fichar por la Lazio.
**03** El Arsenal deberá fichar a Roberto Carlos si algún día quieren tener la posibilidad de meter esto.




# Mortal Kombat Gold

## Ha vuelto. El combate más bestia ya está aquí. ¿Y toda esta sangre quién la va a limpiar?

- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Eurocom
- Precio: 8. 990 Ptas.
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a dos
- Extras: Rumble pack, opción 60hz
- **A favor:** Mucha sangre. Fácil de jugar
- **En contra:** Jugabilidad pasada de moda. Demasiado fácil de dominar.

**Ya ha pasado casi una década desde que la más primigenia versión de este juego creara una escisión entre los aficionados a los beat'em ups. Por un lado estaban los seguidores de *Street Fighter 2*, expertos arcade con ampollas en los dedos y sed de mal. Enfrente, estaban los fans de *Mortal Kombat*, gente a la que no importaba nada enfrentarse a un sistema de pelea simple con tal de poder partir en dos a sus oponentes.**

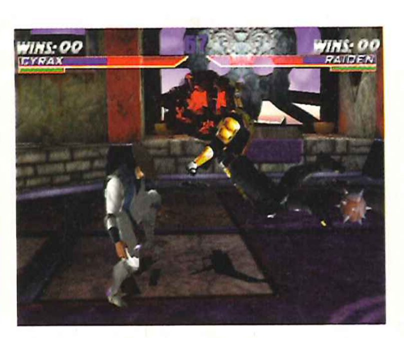
La franquicia *MK* ya no es lo que era, ya que la violencia extrema era su razón de ser, su marca individual. Ahora, esto ya no hay suficiente, juegos violentos hay en cada estantería de cada tienda. Pero quien tuvo, retuvo, y en este varsión para Dreamcast se muestra que sólo con mantener los detalles que le hicieron popular ya se tiene parte del combate ganado. Y, claro, siempre puedes hallar detalles como el "acaba con él", en el que tu rival semiderrotado se tambalea ante ti esperando la puya final. Presiona el botón correcto, enciende un cigarrillo y disfruta de las escenas de ejecución más cómicamente violentas que nunca hayas visto. Cada personaje tiene dos para escoger, desde el simple ataque con dos manos de Jax hasta esa pieza de alta ingeniería criminal que es aquella en la Quan Chi's le arranca la pierna a su oponente y le endosa un golpe mortal con la misma.

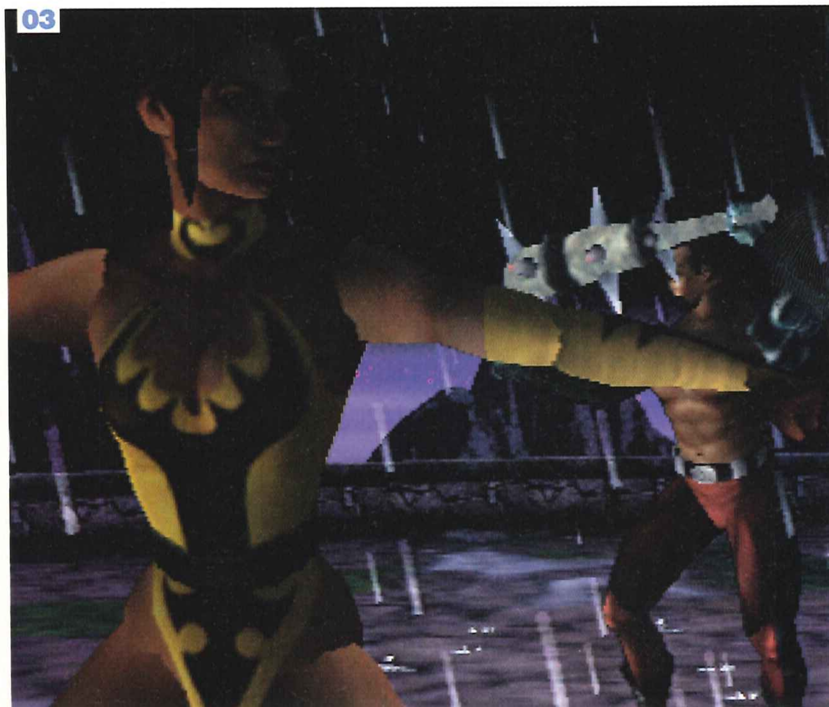
La sangre brota constantemente a lo largo de la pelea. Grandes dosis de zumo de tomate cada vez que perpetras un ataque limpio (por decir algo). Esta opción tomate puede ser eliminada, lo que pasa, y no es que seamos unos sádicos, es que sin ella, el juego se reduce a un beat'em up de recreativa, 16 bits y comecocos.

También hay movimientos especiales y combos, elementos que activas combinando botones. Y esto es más difícil de lo que podría parecer, ya que el control de la Dreamcast no está demasiado bien diseñado para trabajar con un par de botones a la vez. Y si a esto le añadimos que corres y bloqueas con los gatillos, pues la cosa ya se pone bastante malita. Tal vez los desarrolladores deberían haber optado por un control de cuatro en vez de los

" Tiene unos **gráficos agradables** pero la verdad es que, tras el **salto** que supone ***Soul Calibur***, no es más que **un pasito de tortuga**".













**01** Kung Lao y Jax no son capaces de arreglar sus problemas dialogando
**02** Los efectos de las bolas de fuego son lo único que te recordará a Dreamcast
**03** "Hola, sólo querría saber si te apetecería cenar conmigo esta noche".

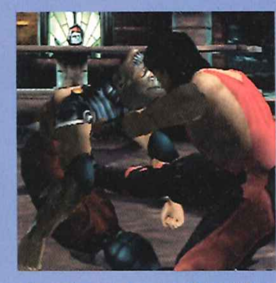
> "Cada uno de los **veinte personajes funciona más o menos de la misma manera**".

seis botones aquí necesarios. Además, hay ocasiones en las que la cámara tiene serios problemas para seguir la acción. Y, aunque el juego es básicamente en 2D, hay movimientos que hacen que la cámara rote para ofrecer mejores vistas de la carnaza, lo que acaba causando irritantes retrasos, ya que se tarda una barbaridad en volver a recuperar la posición original de la vista. Hay ocasiones en las que incluso puedes perder de vista a uno de los luchadores (¿ha ido a comprar tabaco? ¿está en el baño?). Vale, todo tiene unos gráficos agradables y todo eso, pero la verdad es que, tras el salto que supone *Soul Calibur*, esto no es más que un pasito de tortuga. De hecho, es sólo *Mortal Kombat*, y ésta ya nos la han contado.Pero tampoco dejes que la falta total de innovaciones te haga creer que este juego no vale la pena. Recuerda que si *Mortal Kombat* ha sobrevivido durante tanto tiempo es porque es divertido y descerebrado, y porque no debes memorizar complicadas secuencias de movimientos para completar una buena pelea. Cada uno de los veinte personajes funciona más o menos de la misma manera, píllale el truco a uno y ya casi tienes al resto. Además, hay un montón de secuencias y personajes que desbloquear (sí, está Goro), así como la opción de escoger qué arma oculta quieres llevar contigo a la batalla. En fin, éste no va a ser el juego que convierta a *Mortal Kombat* a todos los fans de *Street Fighter*, pero los fans de la serie y los que no sienten ningún aprecio por los juegos de lucha "serios", seguro que querrán echarle un vistazo a esto. ■




## Eso ha de doler





Por mucha alta resolución y otras pijadas que haya, siempre serán las roturas de huesos las escenas que de verdad nos pondrán al borde de las lágrimas. Y es que no hay nada más gratificante para un personaje vil y sádico que el sonido de los tendones desgarrándose, nada como probar un ángulo nuevo apar las rodillas de sus adversarios. Fíjate en Tanya, es capaz de hacer que la cabeza de su oponente gire 180º. Éste la intenta reparar. No pasa nada, pues aunque parezca curioso aquí no hay daños continuados ni efectos secundarios. Cabeza en sitio y a pelear, que son dos días.





# GUÍA DE INVERSIONES



SÓLO QUEDARÁN OCHO. SI TE VAS A GASTAR EL DINERO, MEJOR TE LO GASTAS EN ALGUNO DE ESTOS JUEGOS, NO SEA QUE LUEGO TE ARREPIENTAS. CIERTAMENTE, NO HA SIDO UN GRAN MES EN LO QUE A NOVEDADES SE REFIERE, PERO CON LA SALIDA DE *SHADOW MAN*, *VIRTUA STRIKER 2* Y, SOBRE TODO, *CRAZY TAXI*, ESTA LISTA VA A SUFRIR UN PAR DE VARIACIONES NOTORIAS. ALGUNOS CLÁSICOS YA NO TE LOS VAMOS A PONER AQUÍ MÁS. LOS TIEMPOS AVANZAN. RENOVARSE O MORIR, ASÍ QUE ESCOGE Y PAGA. HAY MUCHO Y, AL MENOS TODO LO QUE HAY AQUÍ, MUY BUENO. SUERTE.

## SOUL CALIBUR

**DC-M 10/10**

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! Piensa que es de los creadores de la serie *Tekken*, que hicieron maravillas en *Tekken 3* con sólo 32 bits. Esto son 128...

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, la jugabilidad de un *Tekken* elevada a cuatro y un montón de modos, opciones y personajes fabulosos.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.








*Soul Calibur* es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb*... Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.

## POWER STONE

**DC-M 9/10**

Aunque últimamente hemos empezado a oír voces que claman que este juego es un gran timo. Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. Saludado como un beat'em up supercreativo, *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificílisimos de llegar a dominar por completo.

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de com pletar












## UEFA STRIKER

**DC-M 8/10**

*UEFA Striker* es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Según los más entendidos, hasta que Konami no haga un ISS para DC, éste va a ser el mejor juego de fútbol. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





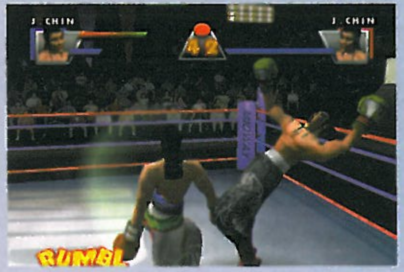

## READY 2 RUMBLE

**DC-M 8/10**

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes: un botón para los golpes altos de cada mano y otro botón para los golpes bajos.
Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo. Sí, es el mismo *Ready 2 Rumble* que también ha salido para N64 y PSX, pero mejor.

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Muy buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores simpatiquisimos, un presentador de súper lujo, ritmo y un control excelente
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil; los submodos de juego sólo los visitarás un par de veces.



## VIRTUA FIGHTER 3TB

**DC-M 8/10**

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. De hecho, si conoces bien la recreativa original, serás capaz de ver algunas diferencias. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie desde sus comienzos. Los escenarios del juego no son los mismos que los de la recreativa y los personajes están modelados con algunos polígonos menos. Estos detalles, sin embargo, carecen de importancia, porque el resultado, en cualquier caso, es un juego de lucha inimitable.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo, cómodo...
- **En Contra:** No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.






## SONIC ADVENTURE

**DC-M 9/10**

Ante todo, la mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Después, todo lo que queda es pura exploración: si con un personaje un nivel es de carreras, con otro puede ser de plataformas y con otro de puzzles. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente. Lo dicho: son seis juegos en uno. Y muy buenos.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Juego vía internet, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad, variedad y subjuegos prácticamente interminables.
- **En Contra:** Algún problemilla con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles; algunos puzzles fuera de tono en cuanto a dificultad.





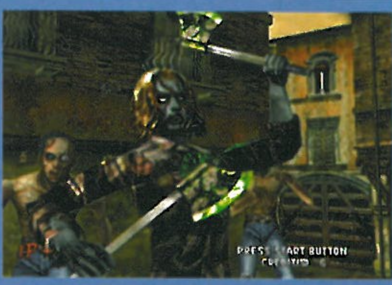

## THE HOUSE OF THE DEAD 2

**DC-M 8/10**

Tienes que haber visto el arcade, seguro. Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Pero a lo mejor el primer *The House Of The Dead* sí». Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada.
El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa y cuya estructura interna coincide casi a la perfección con la de la Dreamcast. De este modo, todos los juegos basados en Naomi se pueden convertir sin problemas a la consola de 128 bits.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Compatible con pistola y mando, rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas posibles, difícil de acabar, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil. Acaba por resultar algo monótono el tener que empezar siempre desde el principio.








## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

**DC-M 10/10**

Sin lugar a dudas, la mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. Al igual que AM#2 convirtió el primer *Sega Rally* para Saturn con absoluta limpieza, la versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes, mientras que la recreativa sólo tenía cuatro pistas en cuatro escenarios.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Juego vía internet
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, modos nuevos, multitud de circuitos inéditos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero, ni carnets, etc.)










HIT PARADE

# La Lista

**Top 10 Dreamcast**

## Los más vendidos

Aquí tenéis la lista de los más vendidos este mes - cortesía de CentroMail (902171819)-. Y la de nuestros preferidos, por si a alguien le importa, claro





### 1 Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Bueno, era obvio que esto iba a pasar. A ver, ¿quién se puede resistir al mejor juego de la historia? Nadie, claro. Ni los que compran *Blue Stinger*. ■

### 2 Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

Desde el lanzamiento de Dreamcast, Sonic se ha mantenido entre los cinco más vendidos y no es nada raro si miramos la excelencia del juego. ■

### 3 House Of The Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Nuestro anterior número uno sigue firme en la lista. Los shoot'em ups dan lo que pueden y lo que este no da, no lo da nadie. No te lo puedes perder por nada del mundo. ■



### 4 Sega Rally 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Hay bastantes buenos racers para DC, pero *Sega Rally 2* parece ser que es, de largo, vuestro preferido. A la espera de *Crazy Taxi* y *Sega GT*. ■



### 5 WorldWide Soccer 2000

Editor: **Sega** Desarrollador: **Silicon Dreams**

Para muchos, demasiado lento, pero la veradd es que a nivel de gráficos y de realismo es bastante superior a *UEFA Striker*. El mejor juego de fútbol para DC. ■



### 6 Ready 2 Rumble

Editor: **Sega** Desarrollador: **Midway**

Es el juego que colapsa las tiendas de la FNAC y que hace que los niños se provoquen ataques de nervios a sus padres de tanto pedir Dreamcasts. ■



### 7 F1 World Grand Prix

Editor: **Sega** Desarrollador: **Video System**

La entrada en la lista de este juego tal vez significa que tenéis hambre de racers para DC. Más realismo es imposible. Shumacher, qué sabrá el de coches. Genial. ■



### 8 UEFA Striker

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Rage**

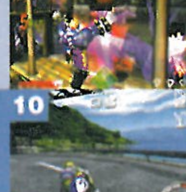
Para muchos el mejor juego de fútbol. No lo es para nosotros, pero sigue siendo muy bueno. Acabadas existencias, lo que nos hace pensar que el mes que viene estará más arriba. ■



### 9 Power Stone

Editor: **Eidos** Desarrollador: **Capcom**

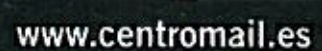
Sobre vive estoico. *Soul Calibur* le ha sobrepasado con extrema facilidad, pero sigue siendo un gran juego. Divertido, rápido y difícil de dominar. Muy original ■



### 10 Suzuki Alstare Extreme Racing

Editor: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft**

Uno de motos. Queréis carreras, ¿eh? Ciertamente, este no es demasiado brillante, pero al menos ha sacado a *Blue Stinger* de la lista. Que ya olía. ■



www.centromail.es

## DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...




### ■ Crazy Taxi

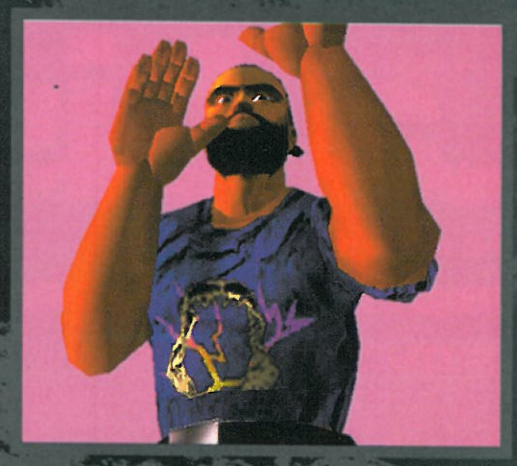
Oras de gritos y locura frenética. Se puede ser más realista, pero no se puede ser más divertido. Loq ue nos está dandoe ste juego este mes no nos lo dan ni amigos, ni novias, ni madres. Impagable. A la venta en febrero y portada en DC-M el mes que viene. Era inevitable.



### ■ Worldwide Soccer 2000

Después de que nuestra portentosa selección nacional sucumbiera ante Japón en el último minuto debido a un error de Hierro estuvimos a punto de cargarnos la máquina. Más calmados ahora hemos ganado un par de torneos, pero nadie sabe todavía cómo rematar de cabeza.

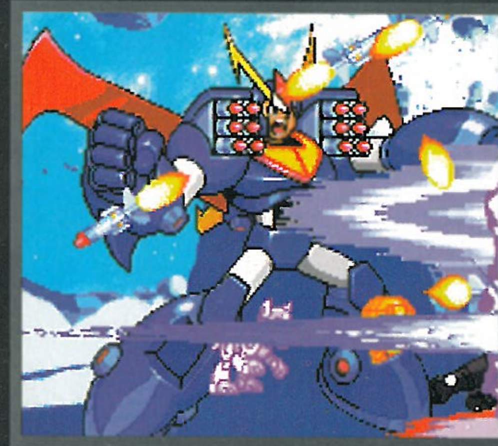













# LA KUNG FU MANÍA

**Patadas como relámpagos. DC-M echa un vistazo al género que domina los primeros meses de vida de la Dreamcast. ¿Por qué será que los Beat´em ups dejan fuera de combate a todos los otros tipos de juego?**

01

01 *Soul Calibur* representa para muchos lo último en beat´em ups. Es complejo, intuitivo y gráficamente impresionante.
02 *Street Fighter Alpha 3* lanza esta serie de Capcom que definió al género hacia el nuevo milenio.

Lee la siguiente lista de juegos y elige los dos que no deberían estar ahí: ***Virtua Fighter 3D*, *Soul Calibur*, *Street Fighter Alpha 3*, *Dynamite Cop*, *Power Stone*, *Marvel Vs Capcom* y *Soul Fighter*.**
¿Qué, ya los tienes? Estás seguro de que has acertado, ¿no? ¡Pues no! Las dos excepciones en este caso son *Soul Fighter* y *DynamiteCop*. ¿Que por qué? Bueno, pues porque sólo son buenos. El resto son indispensables.
A todos nos encantan los juegos de lucha, y Dreamcast tiene toneladas de ellos. Los de Sega se han empeñado en que pasemos horas y horas rompiéndoles la cara a esos señores de polígonos y precipitándoles a la más severa de las derrotas, para gozo y deleite de los fans vociferantes que tenemos con nosotros en la salita. Hay quien cree que esto de matar el tiempo cargándose ficticiamente a los amigos no está muy bien. El hecho de que acabemos los combates tan contentos y sin un solo rasguño parece estar más allá de su comprensión. A lo mejor es porque nadie les invita a echar una partida y tampoco les devuelven las llamadas o se los quitan de encima "Ah, hola Paco, oye mira, que no voy a poder venir al cine contigo. Es que tengo un... esto... un edema, sí, eso, un edema. Hala, hasta luego"
Por extraño que parezca y contrariamente a lo que la mayoría (léase ignorantes) cree, muchos beat´em ups tienen un sorprendente contenido moral. En *VF3tb* te animan a que sacudas a tu oponente cuando yace en el suelo, pero después del KO final o cuando el contador se agota, toda violencia cesa. Magnánimos como pocos; los ryus, akiras y yoshimitsus de este mundo no pretenden en ningún momento "acabar" con sus oponentes. Claro que tendrán sus disputas, rivalidades y problemillas, como todo hijo de vecino, pero machacar al contrario después de haberle vencido no es una opción válida. Lo que cuenta es la victoria, ¿entiendes?
Los juegos de la saga *Mortal Kombat* (y sus consecuentes copias infames) son toda una aberración. Entienden por emoción la cantidad de movimientos disponibles para rematar al oponente, obviando una de las máximas de todo juego de lucha: No sirve de nada ganar un combate si tu oponente no sobrevive para sentir la humillación y la vergüenza que la derrota comporta. Pero ni tan sólo este tipo de juegos convierte a la gente en amorales máquinas de matar gente. Si nos




"Sega se han empeñado en que pasemos horas y horas **rompiéndoles la cara a esos señores de polígonos** y precipitándoles a **la más severa de las derrotas**."

## BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS DE LUCHA

Erase una vez unos juegos muy entretenidos. Algunos de ellos incluían escenas de lucha. En Capcom lo vieron y pensaron "Hmmm, con esto se podría hacer algo" y Capcom dijo "¡Hágase el *Street Fighter* para salones recreativos!" Y los expertos lo vieron y pensaron que no estaba mal. Los de Capcom, perplejos y cabizbajos se volvieron a la mesa de trabajo y después de 40 días, 40 noches y algo más, volvieron. Y Capcom dijo "¡Hombres de poca fe! ¡Atreveos a desdeñarnos ahora! ¡*Street Fighter 2* ha resurgido de sus cenizas!" "¡Aleluya!", exclamaron los expertos, y el mundo entero retumbó con el sonido de una moneda. Y los de Capcom vieron que funcionaba... Y todo el mundo vio que aquello funcionaba y, al grito de "¡Nosotros también!", empezaron a crear sus propios juegos del mismo estilo. Y los infieles se desesperaban "¡Somos tuyos! ¡Tómanos!".
Una guerra sin cuartel estalló entre las fuerzas del mal (*Mortal Kombat*) y las del bien (*Street Fighter*), una guerra que hoy todavía continúa, a pesar de que *Street Fighter* es infinitamente mejor, y nada puede hacerse contra lo que es infinito. Entonces, el Dios Suzuki ordenó a los infieles que prestaran atención a su *mantra* sagrado. "Os voy a llevar a otra dimensión", cantaba solemne. "Os voy a llevar a la dimensión prometida", añadía. E iluminó a los presentes con la creación de las 3D. "¡Viva la perspectiva!", gritaban las hordas de adeptos, encantados con el potencial que este nuevo avance suponía para el arte, la arquitectura, la lucha y –como no– para el sexo. Tal hecho permitió a otros dioses hacer uso de las 3D, lo que llevó a que juegos como *Virtua Fighter* y *Tekken* rivalizaran para congregar a cuantos más parroquianos mejor.
Y, al final, Sega dio a luz a la Dreamcast, que tiene a su disposición cantidad de juegos de este tipo, rozando la perfección. Y la gente unió sus voces en un solo grito "¡Yahoo!". Amén.










perdonas la simplificación, venimos al mundo con una predisposición genética para reproducirnos, pelearnos y comer. A pesar de tantos años de evolución seguimos siendo viciosos, violentos y egoístas. La apariencia respetable que los últimos mil años han dado a nuestra especie es sólo eso, apariencia. En el fondo seguimos siendo animales salvajes con el deseo aletargado de cargarnos al vecino, comernos su comida y beneficiarnos a su mujer.
Así se entiende que los juegos de lucha tengan ese aire tan atractivo. En los bares puedes escuchar conversaciones en las que un pavo cuenta como ha tumbado a otro de un puñetazo y luego le ha dado una patada en la cara para dejarlo fuera de combate... pero no pasa nada, está hablando de *VF3tb* –y no por ello ha dejado de querer a su mamá, de acariciar a su gatito o de seguir por el buen camino. Con este tipo de juegos, que le permiten desahogar sus tendencias sociopáticas y competitivas, el hombre se siente feliz. Probablemente espera ilusionado a que salga *Soul Calibur* para poder perseguir a sus amigos a espadazo limpio.

## A nosotros, los occidentales,

Japón siempre nos ha parecido un foco de excentricidades. Por un lado tenemos la idea de que nuestros primos orientales son una raza formal y reservada. Por el otro, no nos cuesta mucho imaginarnos al típico hombre de negocios japonés dejando a un lado su maletín, lleno de revistas de porno adolescente, para echar unas partiditas a *Beatmania* mientras espera el tren. De repente, le suena el móvil... ¿Qué? ¿Qué su compañía ha quebrado?... y entonces va y se hace el *harakiri* con una espada mientras los otros viajeros del andén aplauden con moderación tan honorable gesto.




Parece exagerado, pero siempre hay algo de verdad en estas historias. Nuestros colegas los japoneses son responsables de los mejores videojuegos del planeta y los disfrutan con una pasión difícilmente superable en términos globales, pero mientras los desarrolladores occidentales pueden crear simuladores, juegos de carreras y de aventuras admirables, los japoneses son los reyes de los beat´em ups. Están más obsesionados con este género que cualquier fanático de videoconsolas que conozcas. No es nada extraño que con el lanzamiento de un nuevo juego de lucha las compañías consigan sustanciosos ingresos gracias al *merchandising*; esto es, desde muñequitos hasta cartas para jugar, pasando por cómics, camisetas, etc. Todo lo que esté relacionado con *Virtua Fighter*, *Street Fighter* o *Tekken* venderá. ¡Y cómo! ¿Y por qué la gente se vuelve loca por estos juegos? ¿Es por la violencia? ¿Por sus (a menudo excelentes) virtudes estéticas? ¿O es ►

01 Y 02 *Marvel Vs Capcom* emana locura y color por todas partes.
03 *Power Stone*, también de Capcom, representa un admirable paso hacia delante para el género de los juegos de lucha.
04 Cinco años después de su primera aparición, *Virtua Fighter* sigue marcando un precedente.

"**En el fondo seguimos siendo animales salvajes** con el deseo aletargado de cargarnos al vecino, comernos su comida y beneficiarnos a su mujer."




01

01 ¡Esto es arte! *Power Stone* es uno de los juegos estéticamente más cuidados. Alabemos a Capcom.

que, salvo los Shoot´em ups, los Beat´em ups ofrecen la clase de juego sencillo (golpear y regoger cosas) que la gente quiere y otros juegos no pueden? Piensa en ello. Si te compras un juego de carreras, necesitas controlar todos y cada uno de los matices de los circuitos para poder terminarlo. Con un juego de aventuras, la cosa es todavía más complicada. En cambio, en una pelea de videojuego sólo tienes que controlar un par de movimientos para empezar a disfrutarlo. Partiendo de aquí, puedes ir aprendiendo más cosas y ganar experiencia; y claro, una vez has jugado a un juego de lucha, has jugado a todos. Si sabes desenvolverte con soltura por un *Street Fighter*, adquieres instantáneamente la conciencia táctica que te permitirá disfrutar de una versión anterior o posterior; y lo mismo se aplica a otros títulos. Críticos de todas las esferas –bares, salitas y medios de comunicación– pueden defender ideales creativos en plan elitista y lamentar la tendencia a repetirse de este género, con pseudosecuelas que incluyen variaciones mínimas. Pero tal y como demuestran las ventas, a los compradores no les importa para nada. "¡Más de lo mismo!", suspiran los empleados que llenan los estantes de las tiendas cuando llega *Street Fighter 142*.
Desde un punto de vista creativo, hay un motivo muy real y discutiblemente comprensible para la falta de creatividad del género, y es este: La mayoría de juegos de lucha se desarrollan para salones recreativos. Con un vuelco tan importante en el número de aficionados, quiénes son la razón de existir de estas máquinas, un combate rápido y envolvente es indispensable. Los programadores y los diseñadores quieren que el juego te absorba. A los artistas les encantaría verte embelesado por la animación de cada personaje y por los fondos... quieren sacarte tantas monedas del bolsillo como puedan, en el mínimo periodo de tiempo posible. Si no lo consiguen, su trabajo habrá sido un fracaso.

"En una pelea de vídeojuego sólo tienes que **controlar un par de movimientos para empezar a disfrutarlo**."

Seguro que la mayoría de diseñadores que trabajan para Capcom, Namco o Sega querrían reinventar los beat´em ups. Nos gustaría saber cúantos creen que sería una buena idea cambiar las barras de energía y los convulsos movimientos de lucha por opciones más tácticas e intuitivas. ¿Cúantos de ellos han soñado con reinventar completamente el juego? ...Pero hasta que gente como Yu Suzuki –el creador de *Virtua Fighter*– y otros, quizás algún talento desconocido, se concentren en crear un videojuego de lucha exclusivamente para consola, la innovación del género seguirá llegando en contagotas.

**"Beat´em up"** es un término que abarca cuatro estilos distintos de juegos de lucha. El primero es, obviamente, el uno contra uno en 3D. Yu Suzuki con *Virtua Fighter* es el pionero de la cara más aceptable de la lucha digital. El atractivo de estos juegos radica en que, estéticamente, son más aceptables que sus congéneres en 2D. Su poder de atracción es universal aunque usar demasiado los ataques "combo" con botones combinados hace que el aprendizaje sea complicadillo. El segundo tipo es el beat´em up en 2D, popularizado por la serie *Street Fighter*. Muchos expertos occidentales vaticinaron que este tipo de juego desaparecería pronto con la evolución de la tecnología de polígonos. ¿Para qué iba a jugar la gente con mamotretos en 2D si podían darse el gustazo de controlar a personajes en 3D?
No se puede negar que, hoy en día, los juegos de lucha en 2D son poco populares en Europa y Estados Unidos, pero en Japón series como *Street Fighter* y *King of Fighters* siguen siendo tan populares como siempre. Los japoneses probablemente calificarían esta obsesión occidental por los beat´em ups de polígonos de muy lamentable... hasta de estúpida. Y tienen razón. *Street Fighter* es un juego que ha sido perfeccionado durante más de una década. Cada puñetazo, cada patada, cada movimiento especial ha sido medido y equilibrado. Como el buen whisky añejo, *Street Fighter* y *King of Fighters* han madurado bien. Si hablas con algún fan, le oirás decir cosas como "Pureza de juego" y "Test honesto de habilidades" –no es necesario machacar botones con este juego. Y no están equivocados.

El tercer tipo también hace años que existe. En *Dynamite Cop* te enfrentas a diversos oponentes dentro de varios escenarios. Evitando largas listas de movimientos y apostando por los controles sencillos y las peleas en grupo, en detrimento del uno contra uno, este tipo de juego tiene ya sus añitos. ¿Recuerdas *Kung Fu Master*? ¿*Double Dragon*? ¿Te suena *Streets of Rage*? Por desgracia, las únicas mejoras que se han llevado a cabo en el campo de los juegos de lucha multi oponentes han sido en el apartado visual. Ahora tienen mejor aspecto... pero, ¿acaso *Dynamite Cop* es más complejo o envolvente que *Double Dragon*? Rotundamente no.

El último tipo de beat´em up es el más nuevo: El juego de lucha con proyectiles. Con *Psychic Force* de Taito como pionero y *Power Stone* como su máximo exponente, por ahora, estamos ante un subgénero que sin duda llegará a expandirse el año que viene. Con el éxito del throw´em up de Capcom, otros desarrolladores ya se han puesto manos a la obra. Hasta Capcom está preparando, a toda prisa, la inevitable secuela.

**El hecho que Dreamcast** presuma de disponer de representantes de primera línea de los cuatro tipos de juegos de lucha la convierte en la consola que hay que tener si uno es un fan rematado del género. Pero lo más sorprendente es la calidad de estos títulos. *Power Stone* es único y terriblemente divertido, su poder de atracción es universal gracias a sus peleas, que más que peleas parecen payasadas, con esos personajes tan caricaturescos. *VF3tb* es casi perfecto y se disfruta tanto como se disfrutaba antes en los salones recreativos, aunque, como juego Dreamcast, *Soul Calibur* es mejor. Lo mismo puede decirse de *Street Fighter Alpha 3* y de *King of Fights* de SNK (un contendiente más que válido a la corona de rey de las 2D, muy obviado por los entendidos occidentales). De todos modos, *Soul Calibur* es epecialmente significativo, debido al gran esfuerzo que los de Namco han hecho para realzar lo que originalmente era un juego de maquinita. El poder técnico de la Dreamcast ha permitido que el juego mejore mucho.

De pronto, podemos disfrutar de los juegos de lucha tal y como sus creadores se habían propuesto. Sin polígonos que tiemblen ni bajones en el juego –bueno, vale, quizás no todo es tan perfecto – y darles una buena tunda a nuestros colegas y seguir tan amigos luego. Y es que los beat´em ups son uno de los juegos más sociales. Los de carreras están bien, pero –previo a las buenas partidas *online*– tienes que sufrir la ignominia de las pantallas partidas. En cuanto a los deportes, todavía no tenemos un gran boom de juegos, así que el fútbol, el tenis y demás no son una opción (de momento, los americanos están trabajando en un simulador de su "fútbol"). Aunque, en el fondo, con tan buenos puñetazos y patadas rápidas como el relámpago... ¿a quién le importa lo demás? ■









**Arriba:** *Soul Calibur.* Sorprendente. Namco. Los ojos se nos llenan de lágrimas... nos tiemblan las manos... no podemos ni respirar...

**01** Actualmente, *King of Fighters* de SNK sólo puede encontrarse en Japón. Contiene acción de la clásica en 2D.

**02** Para su estreno en Europa, *Dynamite Deka 2* ha sido rebautizado como *Dynamite Cop*. Lástima que el cambio de nombre no elimine ese aire de imitación que envuelve al juego.

"De pronto, podemos disfrutar de los **juegos de lucha** tal y como sus **creadores** se habían propuesto. **Sin polígonos que tiemblen ni bajones** en el juego."

01


02


## LOS CLICHÉS

A medida que los juegos evolucionan en realismo, es curioso comprobar que siguen conservando las idiosincracias de sus etapas formativas. Hay cosas que sólo pueden ocurrir en los beat´em ups. Aquí tienes nuestra selección de las mejores:

### EL TALÓN DE AQUILES

Has vapuleado a tu oponente a base de combos, le has molido las costillas con tu más temido movimiento especial, le has machacado aprovechando que lo tenías tumbado en el suelo... pero no hay manera ¿Cómo terminar el combate de una vez por todas? ¿Con un puñetazo que le arranque el alma? ¿Con una patada tan devastadora como un ataque nuclear? No, no. Nada de eso. El ataque definitivo consiste en una patadita en la espinilla, o un puñetazo flojito. Tu oponente quedará hecho polvo, como si le hubiera pasado un camión por encima. Tiene que ver con los contadores de energía, ¿ves? Algún día alguien se inventará algo mejor y todos nos sentiremos terriblemente avergonzados por haber perpetuado la existencia de los contadores de energía tradicionales.

### LAS NENAS DEBERÍAN LLEVAR PANTALONES

¿Captáis la indirecta los de Capcom? Sí, sí, vosotros, no disimuléis, que todos lo sabemos. ¿Podéis darnos alguna explicación? ¿Qué es esta fijación con las jovencitas en minifalda? ¿Por qué disponen de tantos movimientos que implican levantar las piernas y que se les vean las braguitas? Por ejemplo, los movimientos de Chun Li... ¿o es que hay puntos extra para quién adivine de qué color las lleva? ¡Obsesos! ¡Voyeurs! ¡Pervertidos!

### LA CHICA MACHACA AL LUCHADOR DE SUMO

Imagínate la escena. A un lado de la pantalla tienes a una chica que pesa unos cincuenta kilitos, y en el otro lado, un enorme luchador de sumo que por lo menos pesará unos doscientos. La chica lo agarra por el taparrabos, lo voltea por encima de su cabecita y después lo estampa contra una pared (y, cómo no, podemos ver de qué color lleva la ropa interior). Pero claro, esto es perfectamente verosímil. No sé ni porqué lo hemos mencionado. Mira que somos cortos... ¡qué vergüenza, señor!... bueno, cambiemos de tema...

### PARAR TODOS LOS GOLPES CON UN SOLO BRAZO

Queridos amigos de Capcom, Sega y Namco: Tengo la intención de demandaros y exigir una indemnización millonaria por daños y perjuicios. Ayer por la noche, mientras volvía a casa tan tranquilo del Ministry of Sound me asaltó un grupo de maleantes, quiénes, después de infundadas acusaciones de haberles echado el aliento en el cogote, procedieron a golpearme. Recordando las efectivas técnicas de bloqueo de Ryu, Jun y Akira, levanté un brazo para impedir que sus puñetazos y patadas afectaran a mi contador de energía. Minutos más tarde, en el hospital, llegué a la triste conclusión que nos habíais engañado. Será mejor que paguéis... porque si no os va a ser muy difícil programar juegos con los dedos rotos...■

# DE PC A DC (PARTE 2)

## 07> TEAM FORTRESS 2



> **El talento:** Valve (*Half-Life*)

> **A la venta:** Mediados de año (PC), finales (DC)

> **¿Qué es?:** Un ambicioso paso adelante en los shoot'em ups en primera persona con opción online. O, si lo prefieres, lo más divertido que una guerra puede ser (si lo puede ser) sin todo el rollo intestino de Salvar Al Soldado Ryan

> **¿Por qué debería emocionarme?:** Bien, se trata de otro de esos juegos para más de un jugador. Durante los próximos años, jugar online va a empezar a dominar el mercado y este juego promete ser uno de los que acelerarán el proceso. Ofrece una experiencia muy intensa y envolvente, algo nunca visto en una consola hasta hoy. Edificios, metralletas, rifles y una voluntad clara de revolucionar el género del mismo modo que lo hiciera *Half-Life*. Un éxito seguro.

> **¿En qué ayudaría a DC?:** Cuantos más mejor, como dice Mar Flores. Pues eso, más gente, más dinero.

> **Posibilidades de conversión:** 4/5 - Casi seguro, el único problema es si los modem europeos de 33.6 podrán con esto. ■

## 08> GRAND PRIX 3



> **El talento:** Geoff Crammond (*F1 GP 1 y 2, Revs, Stunt Car Racer*)
> **A la venta:** Ya a la venta (PC), finales de año (DC)
> **¿Qué es?:** El simulador de F1 más realista y detallado para cualquier sistema desde que Geoff Crammond creara *F1GP2*
> **¿Por qué me debería emocionar?:** Mira la imagen. Actualmente, a DC le hace falta un juego de carreras de gran calidad. *Sega Rally 2* no puede estar ahí arriba solo todo el tiempo. Se va a deprimir. Una conversión de este juego con una versión arcade apurada sería un regalo del cielo.
> **¿En que beneficiaría esto a DC?:** Vamos muy bien con los juegos de lucha, pero necesitamos más racers.
> **Posibilidades de conversión:** 2/5 - Tan pronto como Microscope se convenza de que hay un mercado para esto ■

## 09> ROLLERCOASTER TYCOON



> **El talento:** Chris Sawyer (*Transport Tycoon*)
> **A la venta:** Ya a la venta (PC), finales de año (DC)
> **¿Qué es?:** Construyes montañas rusas, básicamente. Ah, y eres un magnate.
> **¿Por qué debería emocionarme?:** Las consolas de 33bits tuvieron conversiones del *Theme Park* de Bullfrog y, para sorpresa de casi todos los críticos, fueron juegos realmente exitosos. *Rollercoaster* es prácticamente una recreación de *Theme Park*. Si se consigue una interface de uso simple, ya tenemos un juego mainstream para toda la familia.
> **¿En qué beneficiaría esto a DC?:** No hay nada de este estilo. Aparte de *Theme Park 2*, claro.
> **Posibilidades de conversión:** 3/5 - Falta negociar un par de loops antes de su llegada. ■

## 10> SILVER



**El talento:** Antiguos miembros de Tribe (antiguo equipo de desarrollo de Ocean)
**A la venta:** A la venta (PC), media-dos/finales de año (DC)
**¿Qué es?:** Es un RPG que, según sus desarrolladores, lleva mucho más tiempo creándose que *Final Fantasy VII*. ¿Qué significa esto? Te lo puedes imaginar

**¿Por qué debería emocionarme?:** Es una aventura original de origen occidental. Aunque *Silver* no tanga la calidad de los juegos de SquareSoft, sí es cierto que DC necesita más RPG's. Sabemos que este juego no es capaz de subir a lo más alto de las listas, pero sí de vender bastante y satisfacer al público.

**¿En qué beneficia esto a DC?:** Sería bonito poder hablar con personajes a los que luego matarás.
**Posibilidades de conversión:** 4/5 - Infogrames, los propietarios de Silver, son fans de DC. Ya está. ■

## 11> ULTIMA ONLINE



> **El talento:** Origin (*Wing Commander, Ultima*)
> **A la venta:** A la venta (PC), finales de año (DC)
> **¿Qué es?:** Es un RPG online. Te conectas a Internet, inicias el juego y el servidor de Origin te permite el acceso al mundo Britannia. Luego hablas con otra gente en el juego. Y te pasan cosas. Y aventuras.
> **¿Por qué debería emocionarme?:** Al ser un pionero en el género, este juego necesita toda la atención de los más fanáticos. Para el resto de los mortales, es demasiado complejo. Tardas años en conseguir decentes cantidades de dinero, fuerza para tu personaje o un estatus decente. Es peor que trabajar en una mina durante las primeras semanas de juego. Lo amas o lo odias.
> **¿En qué beneficiaría esto a DC?:** Más de 300.000 personas pagan una suscripción de 10 dólares al mes para jugar a esto en la versión PC. Pero eso es EE.UU, claro. Y son algo raros, la verdad. ¿Cuántos jugadores de DC estarían dispuestos a dejarse tanto tiempo y dinero? Esta es la cuestión.
> **Posibilidades de conversión:** 3/5 - Cuanto más venda la DC, más posibilidades hay. ■

## 12> MIDTOWN MADNESS




> **El talento:** Angel Studios (*Motocross Madness*)
> **A la venta:** Ya a la venta (PC), mediados/finales de año (DC)
> **¿Qué es?:** Tal vez el mejor racer arcade nunca editado en PC y, sin duda, uno de los juegos de conducción más ambiciosos y completos.
> **¿Por qué debería emocionarme?:** La edición Chicago -la que está actualmente a la venta en PC- ofrece, como su nombre sugiere, un mapa de Chicago sobre el que conducir. Es fantástico. El tráfico, las puestas de sol, la nieve, los peatones, todo. Contiene alucinantes persecuciones con la policía, carreras increíblemente rápidas y unos efectos visuales alucinantes. No hay más: Sega debe conseguirlo.
> **¿En qué beneficiaría esto a DC?:** Publicitado como Dios manda, esto sería el equivalente en racer a *Soul Calibur*. Y no es broma.
> **Posibilidades de conversión:** 3/5 - Incluso menos si Bill Gates se decide a sacar su X-Box. ■

## 13> DUKE NUKEM FOREVER




> **El talento:** 3D Realms (*Duke Nukem 3D*)
> **A la venta:** Principios de año (PC), finales (DC)
> **¿Qué es?:** Un shoot'em up en primera persona con el inefable Duke Nukem de protagonista. Un juego de PC que no lo parece para nada.
> **¿Por qué debería emocionarme?:** Tras muchos años de desarrollo, *Forever* promete ser uno de los éxitos de la temporada. El *Duke Nukem* original es ya un pequeño clásico debido a los escenarios, los mapas y las armas, claro.
> **¿En qué beneficiaría esto a DC?:** Duke no es exactamente Lara Croft, pero, sin duda, es un personaje vendible. Y, seguramente, el juego será muy bueno.
> **Posibilidades de conversión:** 2/5 - La versión PC no está ni acabada. ■

## 14> COLIN MCRAE RALLY 2

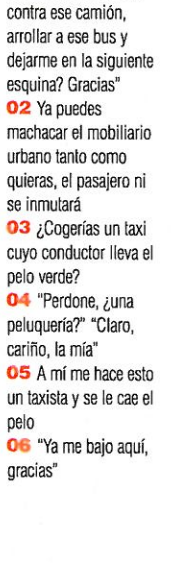


> **El talento:** Codemasters (*Toca 1* y *2*, las series de *MicroMachines*, *Colin McRae*)
> **A la venta:** Principios de año (PC), mediados (DC)
> **¿Qué es?:** La secuela del que, según muchos críticos, es el mejor juego de rallys del mundo. Y tal vez tengan razón.
> **¿Por qué debería emocionarme?:** Porque *Colin MacRae* debe ser el amigo preferido de *Sega Rally 2*. Escenarios increíbles, realismo, diseño de circuitos genial. Y os preguntaréis cómo nos atrevemos con tales conjeturas cuando la versión de PC no está ni terminada. Pues podemos hacerlas porque Codemasters no comete errores cuando se trata de juegos de conducción. Si algo terrible sucede y este juego es malo, prometemos comernos nuestra copia de *Tokyo Highway Challenge*.
> **¿En qué beneficiaría esto a DC?:** Un juego de conducción fantástico y uno de lucha llevan al éxito y a mejores juegos
> **Posibilidades de conversión:** 4/5 - Debe suceder. Sega probablemente debe estar enviando notas diciendo "Codies, os queremos". ■

PRIMERCONTACTO

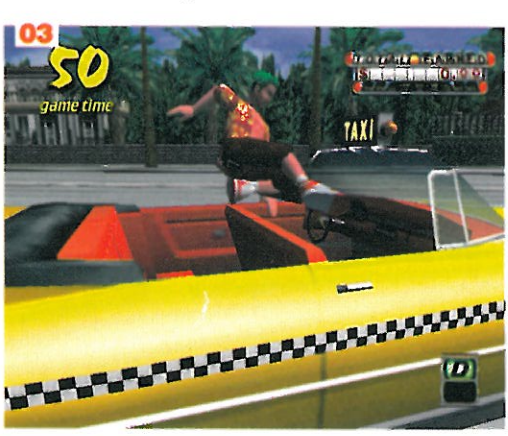
# CRAZY TAXI

## Los taxistas están locos, es verdad. Pero no tan locos como estos.


**01** "Sr. Taxista, ¿podría usted saltarse ese semáforo, chocar contra ese camión, arrollar a ese bus y dejarme en la siguiente esquina? Gracias"
**02** Ya puedes machacar el mobiliario urbano tanto como quieras, el pasajero ni se inmutará
**03** ¿Cogerías un taxi cuyo conductor lleva el pelo verde?
**04** "Perdone, ¿una peluquería?" "Claro, cariño, la mía"
**05** A mí me hace esto un taxista y se le cae el pelo
**06** "Ya me bajo aquí, gracias"

**Crazy Taxi es la última evidencia de que Japón es la capital mundial de los videojuegos. El objetivo aquí es recoger pasajeros, dejarlos en su destino siguiendo als flechas y, ala, coger más. Ya está. ¿Os podéis imaginar este concepto pasando los ferreos controles de las empresas de desa-rrollo occidentales? La mayoría de los ejecutivos se atragantarían con la aceituna de su Martini al oír una idea como ésta. Pero no los de Sega.**

Y ellos, claro, tenían razón, ya que *Crazy Taxi* es el arcade perfecto. Es rápido, divertido y adictivo. Este título ha sido tan popular, que hasta se ha creado un subjuego llamado *The Panic Game*. Pánico es lo que sientes cuando juegas, ya que sólo tienes una cantidad de tiempo limitada para dejar al cliente en su destino y, una vez hecho esto, no tienes más de cinco segundos para encontrar al siguiente. Este frenesí provoca que te pases la mayoría del juego, derrapando, yendo en contra dirección, destruyendo miviliario urbano y saltando sobre rampas. Para darle un poco más de vidilla, los pasajeros te darán propinas cada vez que realices un movimiento espectacular y por cada atajo que encuentres, o sea, que cuanto más pillado estés, más dinero ganarás.




Tras el increíble éxito de la recreativa, la conversión era inevitable. Además, Sega se está tomando las cosas muy en serio, realizando una versión prácticamente clavada a la original, con multitud de ciudades americanas (San Francisco es espectacular), con peatones poblando cada calle y avenida, con atascos, con conductores inútiles. Todo. Las últimas noticias indican que, por si esto no fuera suficiente, Sega está planeando añadir un mapa nuevo -ofreciendo a los jugadores un área nueva.
Tan importante como esto es el manejo, sobre el cual los diseñadores están trabajando en este momento. Y es que una de las pocas críticas que sufre la recreativa es que el volante es demasiado rígido -hay que girar bastante para recibir respuesta del coche y, además, cuando lo vuelves a la posición original puedes perder el control. Así, para la versión DC, Sega ha apañado un poco las cosas, con un manejo más variado y más lógico. Con esto, la curva de aprendizaje debería mejorrar y así dar la posibilidad a los jugadores de consola de ir desarrollando sus habilidades con el juego sin perder el interés por él. Aquí, sin duda, el objetivo es darle a los propietarios de DC un juego mucho más completo y profundo por nueve mil pesetas. Lo que se hecha en falta, en cambio, es la posibilidad de multijugador online. Imagínate ocho jugadorers luchando por los clientes y destrozándose mutuamente. Sería como Barcelona en un sábado por la noche. ■

**PRESTACIONES**

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Sega
- **Origen:** Japon
- **Siga a:** Ese coche
- **A la venta:** Febrero





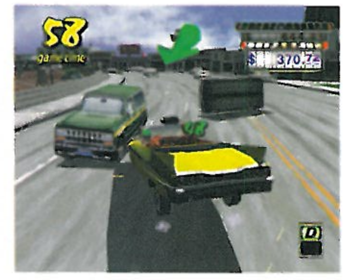


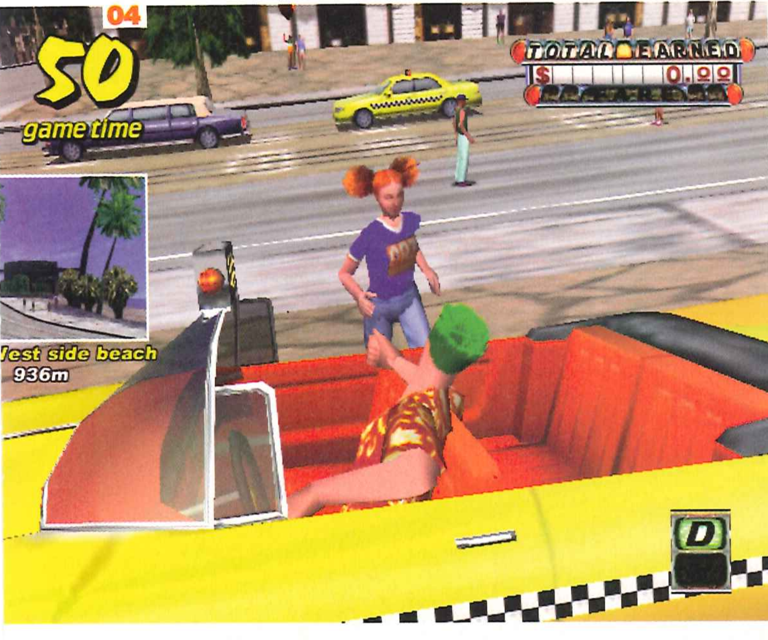






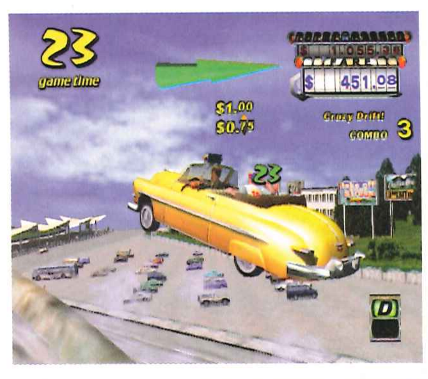




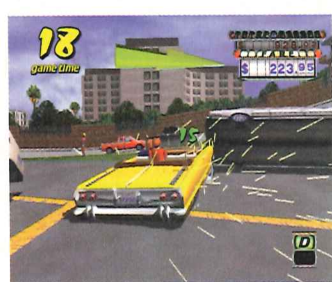








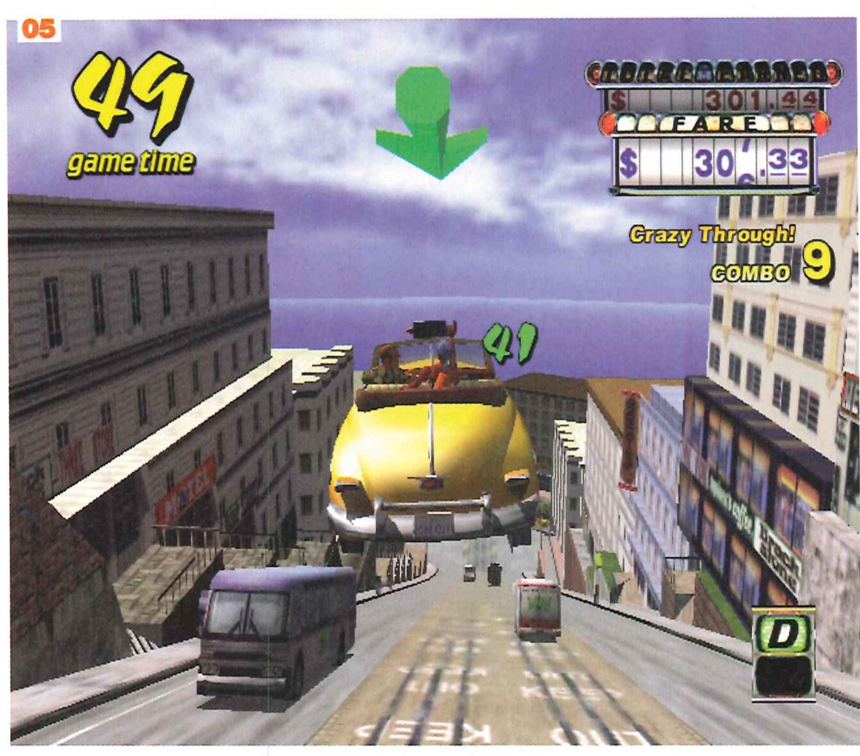








" Los pasajeros te dan **propinas** cada vez que realizas un **movimiento espectacular** y por cada atajo que encuentras".







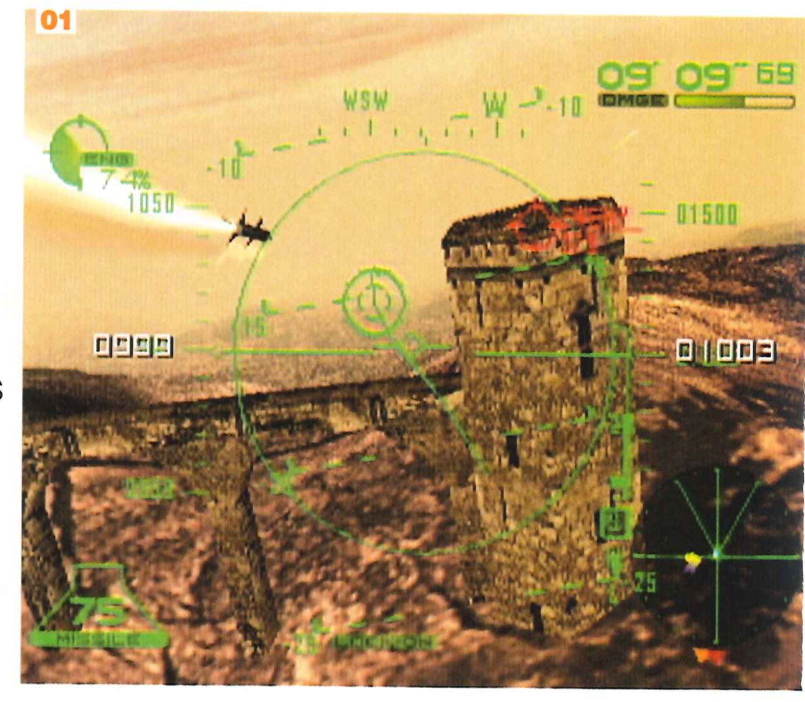





YA VIENEN

# AIRFORCE DELTA

Despega hacia el cielo azul nuclear, derriba unos cuantos aviones enemigos, haz un par de piruetas y vuelve a casa a tiempo para el Telediario.




**Mercenarios, ¿eh? Ya se sabe, un día a través de la jungla colombiana en busca de la cabeza de algún narco, otro en un caza lanzando el peso de la democracia sobre malvados dictadores. Y, claro, si no puedes vencerles, únete a ellos. Ése es el mensaje de *Airforce Delta*, juego en el que eres un mercenario y tu trabajo es llevar a cabo una serie de misiones sobre una serie diferente de aviones, destruyendo enemigos y objetivos terrestres.**

Siendo un mercenario, lo que realmente te importa es el dinero, por lo que por cada misión cumplida eres recompensado monetariamente. Luego con etsa pasta puedes comprar aviones nuevos, que van poniéndose a tu disposición a medida que terminas misiones. En total , hay más de treinta. A propósito, es importante construir un buen stock de aviones, ya que cada uno es ideal para cada tipo de misiones. Hasta aquí, todo bien y normal, lo que pasa es que a estas alturas que el momento en el que la mayoría de shoot'em ups se estrellan es al llegar a las misiones. Normalmente, se trata simplemente de darle a unos cuantos aviones una y otra vez. Konami parece haberse preocupado un poco más por este aspecto. Aquí hay misiones más originales, como el salvar una ciudad del ataque de misiles crucero, atravesar una base en forma de túnel destruyendo infraestructuras o cargarse una serie de trenes en una estación.

*Airforce Delta*, además, posee unos gráficos realmente bonitos, espectaculares en algunas localizaciones. También posee una notable variedad de paisajes, así como una buena resolución de objetivos. Incluso tienes repeticiones de cada misión que puedes editar y guardar en tu VM. Hemos jugado mucho con la versión japonesa y, nos lo hemos pasado muy bien. Veamos qué pasa con la conversión PAL. ■

## CARACTERÍSTICAS

- **Editor:** Konami
- **Desarrollador:** Konami
- **Top:** Gun
- **Alta:** velocidad
- **A la venta:** Primer cuarto del 2000



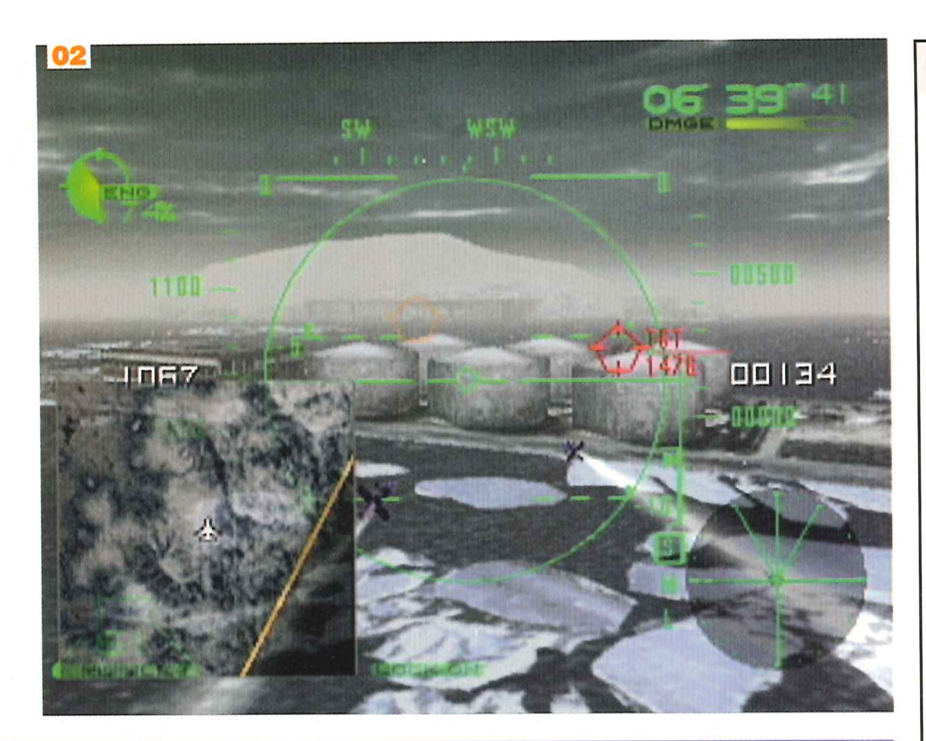


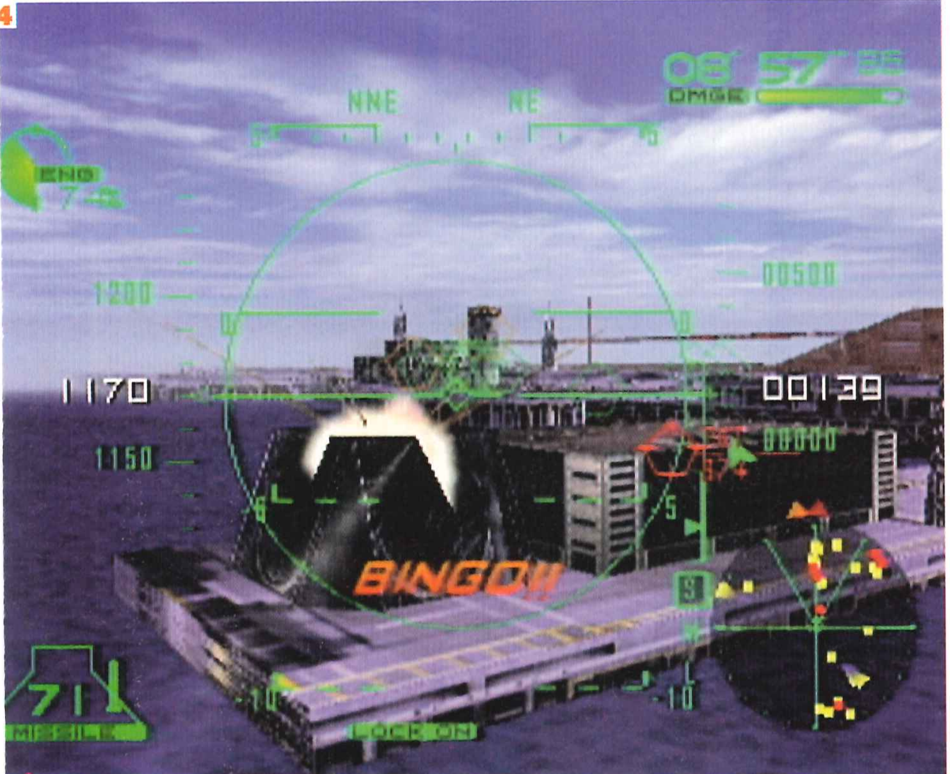





**01** "¿Seguro que en ese torreón hay unos descerebrados jugando a *House Of the Dead 2* y hay que destruirlos?" "Pues claro, deberían estar haciendo los deberes. ¡Dispara!"
**02** Sí, la visión desde la cabina te ofrece un montón de datos en pantalla. La mitad todavía no sabemos de qué sirven. Pero quedan chulos.
**03** Ese cielo, ese cielo. Ay, qué gráficos más bonitos. Tanto que te despistas y te das contra el rascacielos.
**04** Buen disparo, chaval. ¿has pensado en dedicarte profesionalmente a esto de ser mercenario?

"Airforce Delta posee unos **gráficos realmente bonitos**"










YA VIENEN

# ARMADA

## Los aliens vuelven más enfadados que nunca. ¿Por qué? Porque han visto a María Teresa Campos en Alien TV.

**Once mil años en el futuro, tras un éxodo masivo de la tierra, la raza humana está al borde de la extinción. Armada, el gran hermano bioquímico aprieta y casi ahoga. Seis colonias humanas se han unido para combatir a estos maníacos genocidas. Sálvales que no saben lo que hacen.**

Armada es una curiosa mezcla de shoot'em up, acción y RPG cuya fuente más próxima es *Mercenary*, un clásico de los 8 bits. La parte de rol es clara en la interacción con los personajes de la CPU, los cuales te dan las misiones que debes cumplir, así como en el desarrollo de los personajes jugables. Puedes elegir ser el comandante de cada una de las seis colonias humanas y, una vez vas progresando en el juego, las estadísticas y la experiencia acumulada abren nuevas opciones. Los puntos por experiencia se otorgan al cargarse enemigos, además, estas bajas enemigas también te dan puntos con los que puedes mejorar tu equipo. Puedes comprar estos componentes (armas y escudos) en una serie de estaciones espaciales alrededor de la galaxia. Con ellas, construirás la madre de todas las naves espaciales y acabarás con el malvado reino de Armada. Esperemos.

Esta inteligente mezcla de shoot'em up intergaláctico y juego de estrategia no funciona desde *Mercenary* y su secuela *Damocles*. La verdad es que confiamos en *Armada* para que recupere la magia de estos clásicos. ■

### ARMAMENTO

- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Metro3D
- **Origen:** EE.UU.
- **Odisea:** Espacial
- **A la venta:** Enero








A pesar de los elementos RPG y la estrategia al estilo de *Mercenary*, la acción en Armada tiene mucho más en común con el clásico para Atari *Asteroids*. Rotar y matar.

YAVIENEN

# EVOLUTION

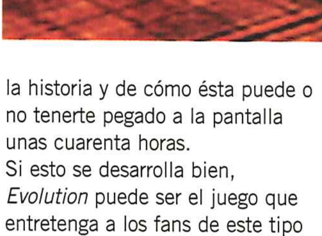
## Personajes monos, armas impensables, batallas extrañas… debe ser un RPG japonés






**Para que una consola llegue a ser exitosa en Japón es imprescindible que tenga un buen título de rol. Si no, fijaos en la de yens que se están dejando en *Shenmue*. Hasta que el gran monstruo de Sega esté finalmente terminado, el espacio lo deben llenar otros juegos menores, y *Evolution* es el primero que nos llega. En Japón, el juego ha vendido bastante y ya están trabajando en la secuela. La cosa promete.**

El juego se desarrolla en los años treinta, lo que ya es un cambio agradable si tenemos en cuenta los escenarios tradicionales de este tipo de juegos (futuros apocalípticos y galaxias pasadas). Aquí un grupo de arqueólogos acaban de descubrir una civilización extinta y, entre sus ruinas, el equipo descubre una máquina de poderes increíbles llamada Evolutia. A medida que avanzas en el juego debes descubrir los orígenes de esta civilización y los secretos de esta vieja máquina.



El modo de juego es el típico de estos títulos, por lo que la originalidad queda en el guión, lejos de al linealidad que caracteriza la mayoría de estas creaciones. Tu grupo de personajes debe aventurarse a través de distintas áreas para encontrar artefactos antiguos. Puedes visitar estas localizaciones en el orden que prefieras.

Las batallas sorpresa no faltan, por lo que prepárate a tener que enfrentarte con tus enemigos en el momento menos esperado. Las peleas se desarrollan en una serie de ruinas creadas al azar -al estilo del *Chocobo Mysterious Dungeon*-, por lo que cada escenario es distinto.

Como en todos los RPG, el éxito de *Evolution* depende de la calidad de la historia y de cómo ésta puede o no tenerte pegado a la pantalla unas cuarenta horas.

Si esto se desarrolla bien, *Evolution* puede ser el juego que entretenga a los fans de este tipo de productos hasta la edición de *Shenmue*. ■

**01** Por alguna razón todos los miembros de tu equipo tienen nombre de arma. El chiquitín se llama Gra Nada

**02** Clásico. La rata te golpea, tú le das en el culo.

**03** Este es la sociedad arqueológica llamada, bien, Sociedad. Aquí te dan las misiones.

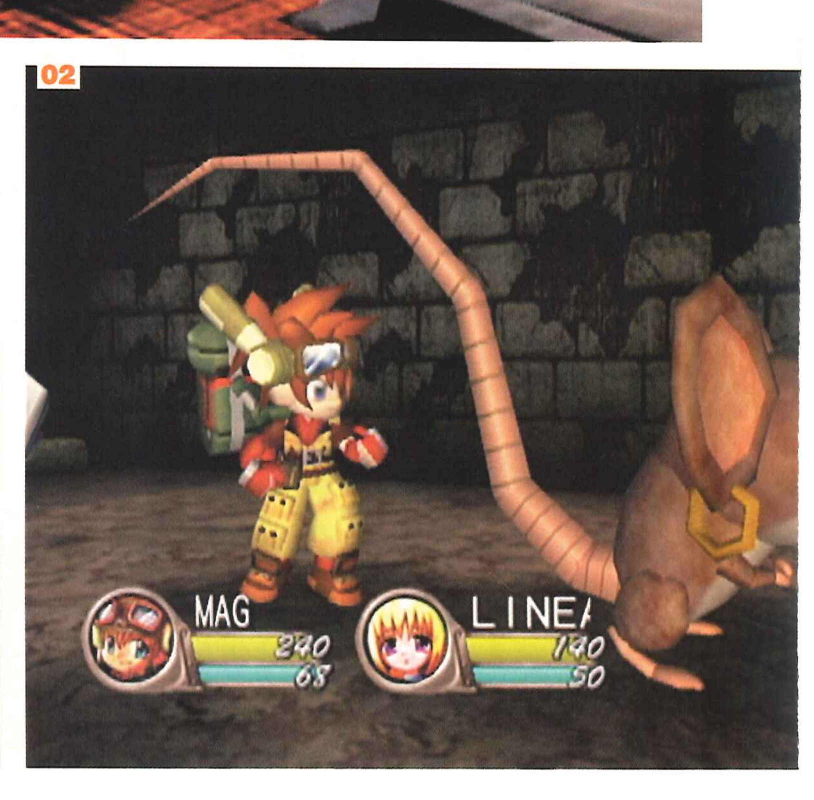
**04** No es el Pentágono, es Evolutia, la máquina que es el corazón de la historia.

> "El juego se desarrolla en los **años treinta**, lo que ya es un **cambio** agradable ."

### EVOLUCIONES

- **Editor:** Ubi Soft
- **Desarrollador:** Sting
- **Origen:** Japón
- **Qué:** Mono
- **A la venta:** Primer cuarto del 2000
















YA VIENEN

# SLAVE ZERO

## Se acabaron los robots simpáticos que te traen el café y el periódico.

**En un futuro lejano. Con un malvado tirano llamado Sovereign Khan. Posee la mayor megaciudad de la tierra. Armados monstruos mecánicos la vigilan. Un grupo de rebeldes se enfrenta a los opresores. ¿Os suena?**

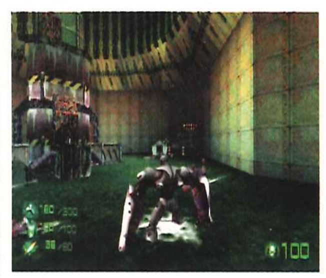
Los rebeldes han robado uno de los mega robots de Kahn y le han bautizado *Slave Zero*. A él te tienes que subir y a los malvados debes destruir.
El juego incluye moverse a través de decorados futuristas y algo apocalípticos. Destrozar a tus enemigos, básicamente. Y todo en la megaciudad que nunca duerme, en la que mientras te cargas a la maldad robotizada, los ciudadanos apuran sus compras navideñas.
Tus adversarios van de robots de tu misma forma a tanques, pasando por helicópteros y aviones. Hasta te puedes cargar a los más inocentes si has tenido un mal día en clase.
Con un trabajado modo en primera persona al estilo de *Doom*, *Slave Zero* proporcionará diversión y adrenalina a todos los que siempre han querido ser como Robocop. ■



### MECÁNICA

- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Accolade
- **Origen:** EE.UU.
- **Animales:** Mecánicos
- **A la venta:** Febrero







Los shoot'em ups mecánicos siempre han sido un tostón. Malos gráficos y poca durabilidad. *Slave Zero* tiene grandes gráficos, esperemos que la jugabilidad esté a la altura.

PRIMERCONTACTO

# DEADLY PURSUIT

## Barre las calles de locos y maníacos con la próxima creación de Fox. Poli bueno, poli malo.

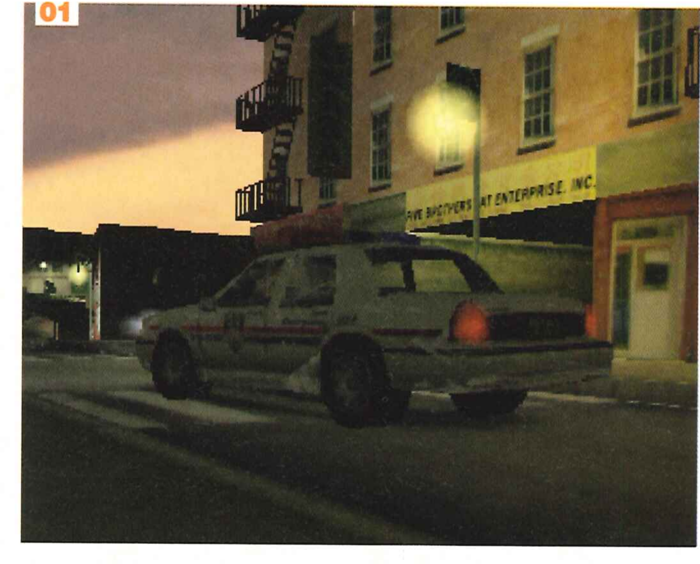
**01** ¿Hace un Donut? Hay que coger fuerzas antes de atrapar a los malos
**02** "Atrape a ese hombre que lleva el camión amarillo. Ha estado secuestrando gente de las aceras todo el día". "Sr, es un autobús".
**03** "Es el coche del director de Top Juegos, ¡dispara!"

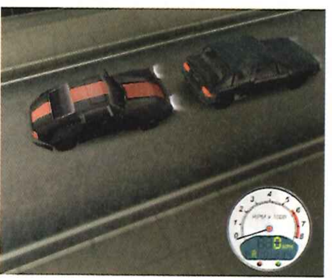
**Nadie lo admitirá, pero en lo más profundo de nuestros corazones a todos nos encantan los programas tipo Cops o Impacto TV. Disfrutamos de lo lindo cada vez que vemos una persecución por las calles de Los Angeles en la que diez helicópteros retransmiten en directo la huída de algún adicto al crack por el Reseda Boulevard. Hay algo en todo esto que es totalmente irresistible. Morbo, tal vez sea la palabra clave.**

Con *World Scariest Police Chases: Deadly Pursuit* (éste es un título provisional), la Fox, sin duda, busca capitalizar este género de las persecuciones policiales con tintes de reality show. Para los que no tienen tele por satélite, WSPC es un programa televisivo americano en el que se sigue a una patrulla de policías de tráfico. Un clásico en todos hogares americanos que ahora llega a Dreamcast. Al igual que en el programa eres un guardia de tráfico con más de 75 misiones que cumplir a toda velocidad en las que persigues a ladrones, manguis y malos, en general. Para capturar la esencia más intrínseca del programa, la acción será seguida por helicópteros y las cámaras de los informativos.
Asdemás, hay un set entero de modos para más de un jugador, lo que hace todavía más interesante a este juego. Aunque, claro, sería mucho más interesante poder ser el ladrón que se escapa en el Ford Fietsta del 84, pero esto no parece posible, así que nos tendremos que conformar con los mapas de ciudades más grandes nunca vistos y decorados urbanos detalladísimos, que no es poco. ¿Podría ser éste el *Driver* para DC? Esperemos. ■

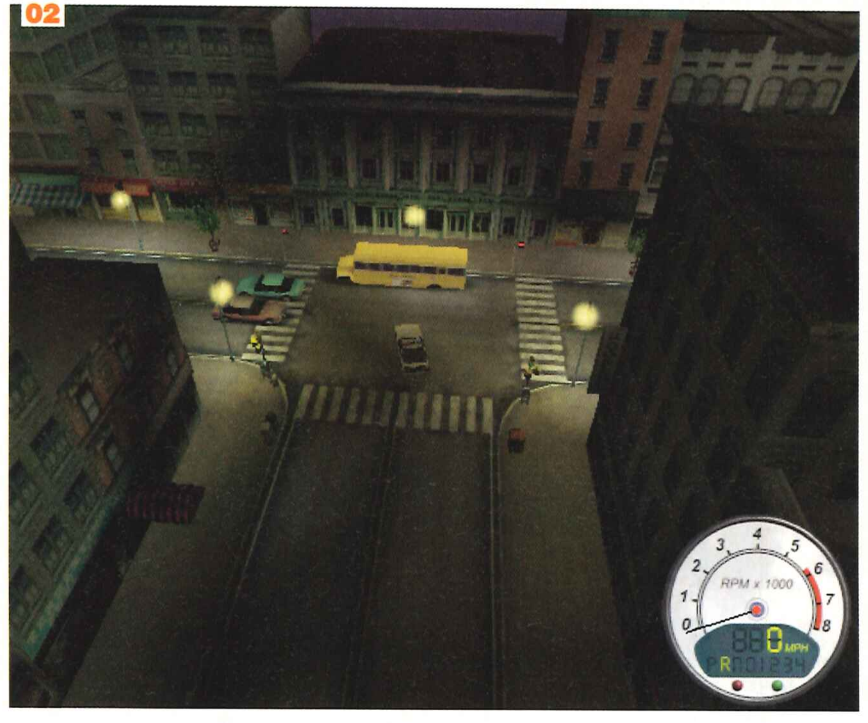
### INSPECCIÓN

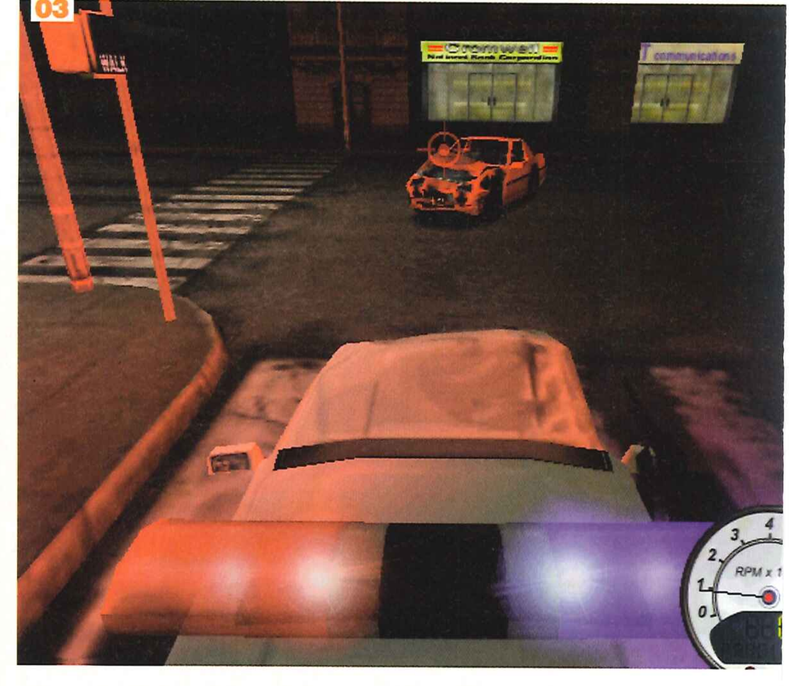
- **Editor:** Fox Interactive
- **Desarrollador:** Teeny Weeny Games
- **Origen:** Reino Unido
- **Alto:** Policía
- **A la venta:** Segundo cuarto del 2000

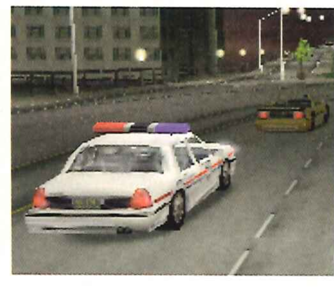
01





02



03




PRIMERCONTACTO

# 4-WHEEL THUNDER

Tras una discreta aparición en la E3 de este año, el racer off road de Kallisto se une a Midway y se relanza al estrellato.

**Coge *Hydro Thunder*, ponle cuatro ruedas, sal de la carretera y sabes qué tienes, ¿no? Bueno, un juego muy extraño, con botes con ruedas, la verdad. De cualquier modo, si les das un último toque a estos vehículos, convirtiéndoles en camiones, jeeps y buggies y los haces correr por 12 pistas diferentes, te queda esto.**

*Buggy Heat* ha sido el primer título de carreras off road (muerte al asfalto, en fin) para Dreamcast, pero *4-Wheel Thunder* parece dispuesto a ofrecer mucho más. Los coches son divertidísimos de conducir y hay una gran variedad, de los pesados pero lentos a los ligeros y rápidos. Por otra parte, las pistas cubren todo tipo de superficies, de tierra a nieve pasando por rápidas pistas bajo techo.

A pesar de que Midway sólo ha firmado para promocionar el juego, se puede decir que hay un notable parecido con *Hydro Thunder*. Ambos juegos son gráficamente parecidos, con los vehículos dominando la pantalla y con una jugabilidad mucho más arcade que real.

Uno de los aspectos más destacados de este juego es el apostar dinero en las carreras y el poder mejorar tu vehículo con las ganancias (¿os suena *Speed Devils*?), lo que es peligroso, pues puede convertir a toda una generación en ludópatas. ■

## DETALLES

- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Kallisto
- **Origen:** Francia
- **Tengo un:** Camión
- **A la venta:** Marzo del 2000




**01** El modo para dos jugadores es ciertamente divertido. **02** Las pistas bajo techo ofrecen una variación más que agradecida.

YAVIENEN

# TEST DRIVE 6

Bonito motor, bonita carrocería. Seis conductores cuidadosos y uno algo bruto. Otro en la serie.

**Las series de *Test Drive* han aparecido en cada plataforma posible y parece que han estado con nosotros desde mucho antes de la invención del fuego y, por supuesto, de la rueda. Y, por supuesto, era inevitable que Dreamcast acogiera la franquicia. Así llega *Test Drive 6* con el año nueva.**



Es marca de la casa el conducir tan rápido como se pueda, evitar a los polis y chocar como un poseso. Incluye cuatro diferentes clases de conducción: la novel, la intermedia y la avanzada. Cada una variará la velocidad con la que te mueves y en el juego habrá más de cien coches oficiales tanto americanos, japoneses como europeos.

Las carreras se llevan a cabo en 25 pistas diferentes, todas ellas basadas en localizaciones reales de Londres, Nueva York o Hong Kong. Cada uno de estos circuitos tendrá pistas escondidas, atajos que te permitirán huir de tus implacables perseguidores. El aspecto más atractivo de *Test Drive* han sido siempre las persecuciones con los señores de uniforme que protegen y sirve. En este aspecto, será al mejor de las series, ya que los polis controlados por la CPU han sido terriblemente mejorados y, además, ahora llevan refuerzos, tienen helicópteros. La edición del juego en España todavía no ha sido confirmada. De cualquier modo, nosotros te ofrecemos esto. ■



## FICHA

- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Accolade
- **Origen:** EE.UU.
- **Sirenas:** Y helicópteros
- **A la venta:** Ya a la venta



Aston Martin, Jaguar, Lotus… ¿dónde está mi Ibiza? Dios, parece que la gente de Accolade todavía nos e ha dado cuenta de que vivimos una revolución la tina. Queremos a Jennifer Lopez en un Seat Panda.

YA VIENEN

# RESIDENT EVIL 2

## El clásico de supervivencia y terror de Capcom se acerca a tu DC. Respira hondo y coge la pistola



**01** Presionas start y ya tienes un par de zombies malnutridos atacándote
**02** Una pistola y un zombie ante ti. Esa cabeza no quiere a esos hombros
**03** Claire y Leon se encuentran en algunos momentos del juego. "¿Qué hay para cenar hoy, cariño?"

**Para todos los que sólo hace un par de años que murieron y no fue hasta hace unos meses que consiguieron una piel verde y unos ojos saltones para volver, *Resident Evil* tal vez no signifique nada. Sólo decirles que es una de las franquicias más exitosas en el mundo de los videojuegos. Una serie magna. Con la marca Capcom y con el miedo en el cuerpo, los títulos de *Evil* implican escapar de los zombies, patear a cualquiera que te moleste más de lo recomendable, resolver unos cuantos puzzles y disparar a todo muerto viviente que veas moverse. Y todo en una atmósfera tremenda y cinematográfica. Inspirado todo en los films de George Romero.**

*Resident Evil 2* salió para PlayStation en el 98, cosechando muy buenas críticas y vendiendo más que Laura Pausini. En la industria del entretenimiento, sólo fue superado aquel año por Titanic. Más tarde sacaron la conversión a PC con algunos cambios en el modo de jugar y mejoras en los gráficos. Ahora llega la versión para DC.

El argumento te transporta de inmediato a una localización en Racoon City infestada de zombies. Tu objetivo es salir de allí sin que se te beban la sangre y se te coman las piernas. Para tal misión puedes ser Claire Redfield, que está buscando a su hermano Chris (protagonista del juego original) o Leon Kennedy, un poli novato de las fuerzas del orden Racoon City que ya ha probado el canibalismo. Los personajes tienen rutas diferentes, compartiendo localizaciones, pero siguiendo diferentes líneas argumentales que se pueden cruzar en algún momento clave. Aunque el juego no es el más largo que hayamos visto, sí que te dan ganas de terminarlo con ambos personajes para así descubrir el final del argumento y desenmascarar las oscuras actividades de la Umbrella Corporation.

Está claro que cualquier jugador que haya finalizado *Resident Evil 2* en cualquier otro formato no estará especialmente emocionado por esto. Una vez vivido el miedo, ya poco más queda. De cualquier modo, el juego envejece bien y esta versión ofrece a los que todavía no conocen el universo *Resident Evil* una fantástica posibilidad de añadir este clásico a su colección. Simplemente, piensa que es un aperitivo antes de la verdadera comida: *Code: Veronica* ■

**MIEDO**
- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Carne:** Fresca
- **A la venta:** Febrero

01








02















"Simplemente, piensa que es un **aperitivo** antes de la verdadera **comida**: ***Code: Veronica***"




YAVIENEN

# MDK 2

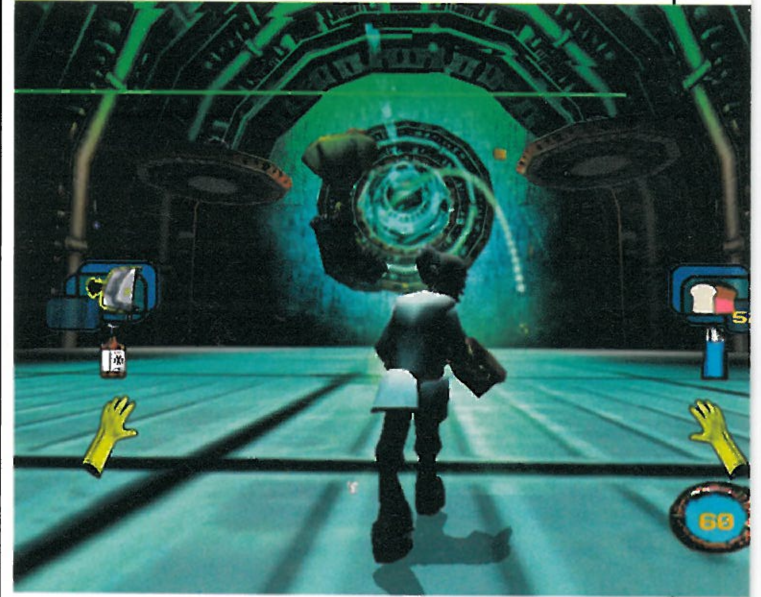
## La secuela de la aventura en tercera persona de Shiny se retrasa hasta febrero.

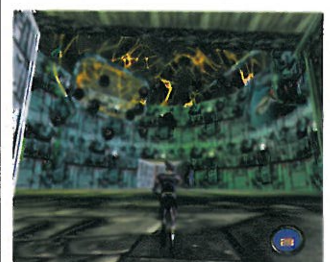
**Originalmente estaba previsto que este juego saliera a la venta el diciembre pasado, pero la secuela que BioWare ha realizado de ese oscuro juego de Shiny Entertainment no estará en las tiendas hasta el próximo mes de febrero. Lo que tampoco está tan mal, ya que nos permite mostraros nuevas y espectaculares pantallas. Pero, ¿por qué el retraso? Bien, según Greg Zeschuck, jefe de Bio Ware, se han realizado notables cambios en el juego, lo que hacía imposible tenerlo a punto para Navidad . "En BioWare tendemos a cambiar radicalmente nuestros juegos durante el periodo final de desarrollo", explica Gregg. "Puedo decir honestamente que la versión de MDK 2 que mostramos durante la ECTS es sólo una minúscula parte de lo que ahora tenemos". Pues vale**

Para los que todavía no lo sepan, *MDK 2* es una aventura futurista en tercera persona en la cual los alienígenas están a punto de destruir la tierra. Tú, claro, debes pararles los pies. Juegas con tres personajes -Kurt, un asesino, Max un robot perro con seis patas y el Dr. Hawkins- y el estilo del juego es absolutamente diferente con cada uno de ellos. Muy standard, ¿no?

**FICHADO**

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** BioWare
- **Origen:** Canadá
- **Luces y:** Sombras
- **A la venta:** Febrero







La secuela del juego de Shiny Entertainments MDK tiene unos gráficos impresionantes en su versión para Dreamcast. Parece el Millenium Dome.

# SONIC ADVENTURE

## GUÍA PARA JUGADORES
## TAILS, KNUCKLES Y AMY



*Sonic Adventure* es un juego de dimensiones inconmensurables. Como el Gran Cañón, como el Nou Camp. El mes pasado os dimos todo lo necesario para seguir y disfrutar la historia que tiene al gran erizo azul como protagonista. Este mes te damos soluciones para Tails, Knuckles y Amy. Ninguna de las aventuras de estos secundarios de lujo es comparable a la del bicho azul, pero en su estilo todas son fantásticas. Sácale el papelito al Ferrero Rocher y prepárate para disfrutar.

## LA AVENTURA DE TAILS

Todos los niveles de acción que tienen a Tails como protagonista requieren que el bicho corra con Sonic (y, finalmente, con Robotnik) hasta el final del nivel.



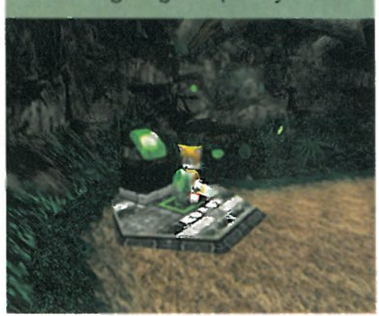
**01 JEFE: Egg Hornet**

Ves a Mystic Ruin y dirígete a la casa de Tails para pelearte con el Dr. Robotnik. Vuela para evitar los misiles, luego, cuando se cae, dale con tu cola. Tres veces.



**02 Nivel: Windy Valley**

Coge la piedra que se encuentra justo fuera de la casa de Tails y llévala a la cueva que hay a la derecha de la cascada. Empieza el nivel.
Windy Valley es una carrera con Sonic hasta el final del nivel. Es una clásica de evitar obstáculos. Sonic tal vez reciba la ayuda de algún extraño dopaje al estilo Ben Johnson, pero Tails tiene su cola. Mientras el erizo hace el ridículo al nivel del suelo, tú le puedes ganar fácilmente elevándote y volando a través de los octágonos verdes. Coge la gema que hay al final.



Luego ríete en la cara de tu colega. Perdedor.



**03 ITEM: Jet Anklet**

Ves a la sala de coser que hay al lado de Twinkle Park y vuela a través del agujero que hay en el techo y recoge el ancla que hace que vueles más lejos.
Dírigete al casino y vuela hasta el botón amarillo para abrir la puerta. Entra para iniciar el siguiente nivel.



**04 NIVEL 2: Casinopolis**

Este nivel se desarrolla debajo del casino y es ciertamente breve. Es una nada original carrera con Sonic para recoger la gema. Sólo hay que volar evitando obstáculos y recogiendo bonos. Deja que te despidan hacia los pequeños pasillos y las dos habitaciones de viento. En el trozo final, sólo tienes que volar directo hacia la gema mientras el pobre erizo se queda atrapado en un pozo de agua sucia con malas compañías.



**05** Recoge la piedra de hielo que hay en el callejón al otro lado de Station Square y llévala a Mystic Ruin. Colócala en el pedestal y el hielo se abrirá. Vuela por encima del agua y sube por la escalera para iniciar el nivel.





**06 NIVEL 3: Casquete polar**

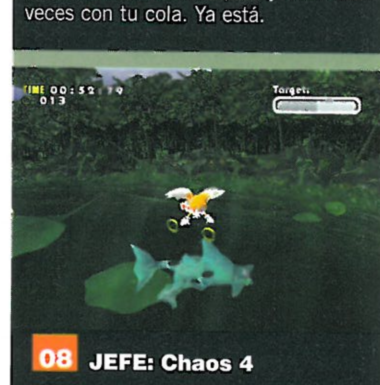
Este nivel consiste meramente en un descenso en snowboard. De cualquier modo, aunque tal vez sea un nivel relativamente corto, es atractivo. El mero de hecho de ir contra Sonic ya vale la pena.
Gana la carrera saltando por las rampas amarillas que hay distribuidas por la montaña. Al hacer esto, saldrás propulsado a lo largo del nivel y te asegurarás que este erizo tan molesto traga nieve hasta la meta.






**07 JEFE: Knuckles**

Baja por Mystic Ruin para encontrarte con este viejo conocido. Bien, la cosa va así. Evita sus ataques y dale tres veces con tu cola. Ya está.



**08 JEFE: Chaos 4**

El poder de volar le da una dimensión totalmente diferente a este nivel. Esquiva sus ataques volando de lirio en lirio. Cuando se acerque a la superficie, dale. Cinco veces y será historia.

**09 MINIJUEGO: Sky Chase Acto Primero**

Vuela a tu casa y te subirás a ese aeroplano rojo brillante. Prepárate para un shoot'em up. Cárgate tantos enemigos como puedas y evita sus misiles. Mantén el botón de fuego presionado y podrás apuntar a más de un enemigo a la vez.

**10** Al salir propulsado hacia el cielo tu camino se separa del de Sonic. Tras una escena de corte, salta a un vagón de mina y atraviesa el bosque. Déjate caer al pie de la escalera y ves por la izquierda hasta hallar la gema roja. Cuando el sapo pille la piedra, síguele por la cueva hasta el final sin salida. Sube volando hasta la plataforma y pisa el botón para abrir el túnel que hay abajo. Ahora puedes bajar por el pasaje para iniciar un nuevo minijuego.

**11 MINIJUEGO: Sand Hill**

El objetivo aquí es hacer slalom colina abajo, evitando obstáculos y pasando a través de tantas puertas como puedas. Cada vez que dejas de pasar una puerta tu puntuación vuelve a cero, así que éste es un reto difícil hasta para Alberto Tomba.
Al llegar al pie de la colina, te subes al sapo y viejas en el tiempo.

**12 ITEM: Rhythm Badge**

¿Qué sabes? Has viajado a Mystic Ruin antes de que fuera convertido en ruinas. Éste es el hogar de Knuckles y de su tribu. Son tan amables que te han dejado un regalo. Sube por las escaleras y gira a la izquierda. Recoge una especie de pin que aumenta tu



capacidad de rotar. Una vez hayas probado tu nueva mareante característica, vuelve abajo y corre hacia adelante para encontrarte con Tikal.





**13 MINIJUEGO: Sky Chase Acto Segundo**

Tras observar como Big The Cat hace el ridículo, vuelve a casa de Tails y saca a pasear a tu nuevo y sexy biplano para otro shoot'em up. Cárageta todos los aeroplanos que se te acerquen y saltea el eggcraft con fuego a discreción mientras lo rodeas. Cuando giras para encarar la parte frontal del barco, espera que el "ojo" se abra. Dispara mientras esquivas el fuego de láser.
Una vez acabado con esto, volarás y aterrizarás sobre el eggcraft. Tras la escena de corte, vuela hacia la parte frontal del barco y a través de la puerta para iniciar el penúltimo nivel.

**14 NIVEL 4: Sky Deck**

Sí, es otra carrera contra Sonic y tu habilidad para volar nunca ha sido más útil. En vez de saltar entre columnas y correr a lo largo de pasarelas, tú sólo tienes que volar entre secciones. Sólo recuerda que el vuelo de Tails es limitado. Cuando llegues a la pasarela grande, dirígete hacia ►

# SONIC ADVENTURE
## GUÍA DE JUGADORES
## TAILS, KNUCKLES Y AMY

la columna cuatro y corre hasta el final del nivel.

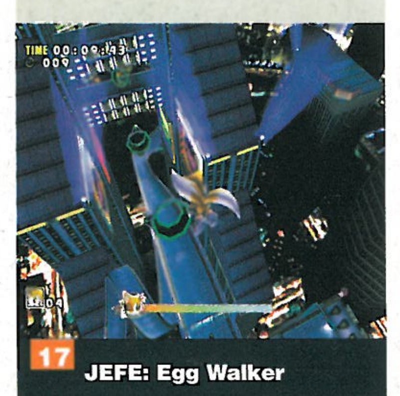


### 15 JEFE: E-102

Salta sobre el disco amarillo y te llevará en el barco hasta la pelea. Es fácil. Elévate para evitar el láser que dispara el robot, desciende para golpearle tres veces y este cubo de óxido ya es historia. Corre hacia él para darle la puya final. Amy, corazón tierno, llegará para salvarle el culo mecánico.

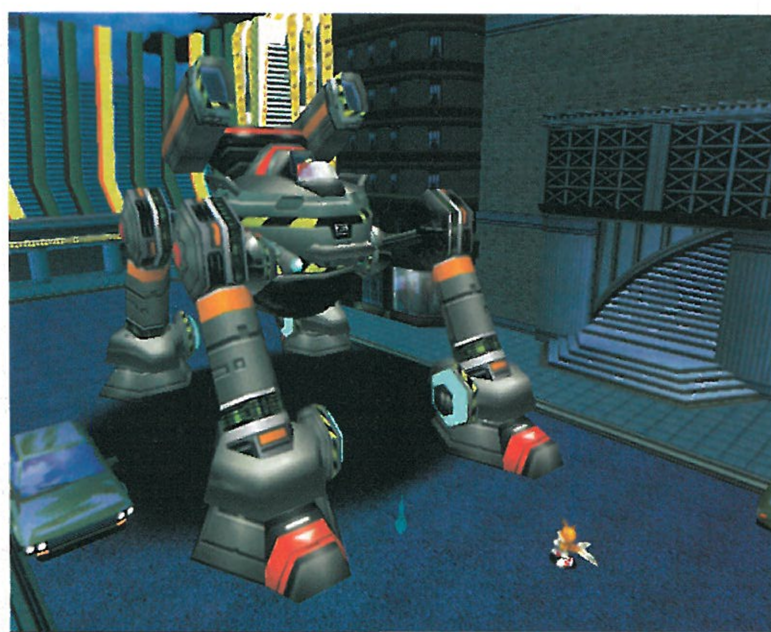
### 16 NIVEL 5: Speed Highway

Tras una escena de corte ciertamente larga, empezarás el nivel final, el cual, para darle un poco de variedad al asunto, es una carrera contra el Dr. Robotnik y su EggHornet. Durante la mayor parte de la misma puedes ignorar las autopistas y utilizar los incontables octágonos amarillos. Estos te ofrecen la posibilidad de coger atajos, siempre que pases a través de ellos en secuencia. Ganarás la carrera fácilmente.



### 17 JEFE: Egg Walker

Ya está. Has llegado a la batalla final con un jefe. Este sobredimensionado papá piernas largas es mucho más difícil que los anteriores. Chungo, pero no tanto como Egg Viper, ése bicho desagradable que acaba la aventura de Sonic.



Aprende su secuencia de ataques y vuela evitándolos. En sus pies verás unas luces azules. Golpéalas antes de que se apaguen. Con esto conseguirás que se provoque un cortocircuito en el bicho. Caerá de rodillas y entonces podrás golpearle en le cuerpo. Son necesarios cinco ataques para acabar con él.
El primero es facilísimo. Sólo tienes que darle a la luz que brilla. Cuando Walker se colapsa, vuela hacia la cabina y hazle daño.
Los siguientes tres requieren que aciertes a darle a dos de las tres luces azules. Walker cae y entonces le das en la parte superior de la cabeza.
El quinto ataque es, por supuesto, el más difícil. Ahora hay tres luces azules a las que debes golpear. Tienes bastante poco tiempo para hacerlo antes de que Walker desaparezca, así que intenta darle en los pies tan pronto como las luces aparezcan. Una vez le has dado a las tres puedes volar hacia la cabina y llega la hora de que alguien diminuto y con cola acabe con algo tan grande, pesado y metálico.



## LA AVENTURA DE KNUCKLES

En los niveles de acción protagonizados por Knuckles, el bicho se dedica a buscar fragmentos de la Master Emerald. Hay que encontrar tres en cada nivel y para ello te sirves de un "sentido" (funciona como un radar) que se muestra en la pantalla como un medidor de caliente y frío. Cuando Knuckles siente la proximidad de algún fragmento el medidor se va a acercando tonalmente hacia el rojo. Cuando ya es rojo, es que estás prácticamente encima.
Cada vez que juegas las partes de la gema se encuentran en lugares diferentes, así que es imposible ofrecerte una guía sobre su localización. Simplemente, ten en cuenta que pueden estar en cualquier sitio, desde enterradas en el suelo a escondidas tras algún objeto, pasando por las entrañas de algún enemigo (en serio). Además, si te diéramos la localización, te arruinaríamos las posibilidades de disfrutar esta aventura al ser lo mejor de ella la posibilidad de dar vueltas por el escenario con toda libertad.



### 01 NIVEL 1: Speed Highway

Desde el principio ves a la izquierda hasta que tu camino quede bloqueado por barreras negras y amarillas. Cárgatelas y, tras cruzar, entra en un edificio para iniciar el primer nivel.



### 02 NIVEL 2: Casinopolis

Ves al área del casino y sube al póster de "Chao In Space". Ahí tienes bastante altura como para volar hasta el botón amarillo que abre la puerta.
Normalmente, hay un fragmento que puedes encontrar en alguna habitación escondida del edificio. Llegas a ello saltando desde el trampolín que hay en el suelo hasta una plataforma con un botón rojo. Písalo y una puerta secreta se abrirá. Tal vez hay alguna esmeralda esperándote.
Otra posibilidad bastante habitual es que se encuentre dentro de la boca de un león enorme. Espera que la boca se abra para saltar desde el trampolín. Entra y sal rápidamente, o te engullirá.




### 03 JEFE: Chaos 2

Tras encontrarte con tus colegas echidnas en la escena de corte, llega la hora de pelearse. Deja que Chaos se balancee como un idiota y cuando pare, salta a por él. Lo haces cuatro veces y el monstruo de agua ya será historia.

### 04 ITEM: Garras

Apareces en Mystic Ruin, desde donde puedes entrar en la cueva que hay debajo de la casa de Tails para coger un par de garras. Con ellas podrás cavar. Salta hacia el montón de tierra y presiona A+X para cavar sobre un objeto. Pon el objeto debajo de la celda del mono, hazlo estallar y ya verás como se abre la puerta.

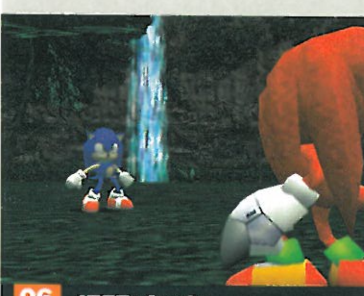


Ahora lleva el objeto pasado el casquete. Llega al área de acceso a la montaña roja y haz lo mismo que antes en la jaula del mono.



**05 Nivel 3: Montaña Roja**

Este es, tal vez, el nivel más divertido de la aventura de Knuckles. Hay mucho que escalar y los enemigos, en la mayoría de las ocasiones, llevan algún pedazo de gema en su interior. También la lava es un sitio común para hallar trozos.



**06 JEFE: Sonic**

Baja a Mystic Ruin para una pelea cara a cara con la estrella del juego, el mismísimo erizo azul. Evita sus veloces ataques y golpéale tres veces para que se le bajen de una vez los humos.




**07 JEFE: Chaos 4**

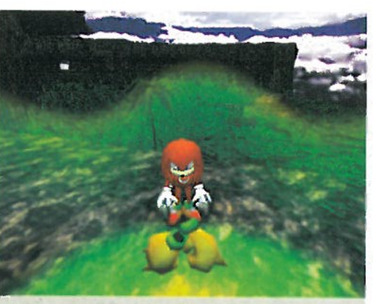
Tan pronto como acabas con Sonic llega una nueva pelea con un jefe. Esta vez es una pelea con Chaos en la charca. Evita sus ataques saltando por los lirios. Cuando el colega salga a la superficie vuela sobre él. Debes hacer esto cinco veces para ganar la pelea.

**08 ITEMS: Estatuas y guantes de pelea**

Coge la vagoneta de la mina para llegar al siguiente nivel. Hazte con la estatua de oro, llévala a través del bosque hasta el templo y colócala en el pedestal.

Ahora tienes que colocar la siguiente estatua pero, antes de hacerlo, acércate a la casa de Big The Cat para conseguir otro ítem que te facilitará la vida. Encuentra la casa del gordo yendo corriente arriba. Pronto verás su





choza minimalista. Sube por el árbol más grande y si desde allí te acercas a la escalera que hay descubrirás un par de guantes de oro. Estos de tan una máxima potencia de ataque. Sólo debes mantener el botón de ataque presionado hasta que una luz rodee a Knuckles, luego suéltalo y vuela alrededor de la pantalla matando todo lo que se mueva.

Ahora puedes ir a buscar la segunda estatua. La mejor manera de hacer esto es volver a la escalera por la cual entraste en el bosque y seguir el camino que hay a la izquierda. Tras pasar por la ruta a Sand Hill, mira a la derecha y verás unas ruinas de piedra parcialmente tapadas por unos árboles. Esto es un pasaje secreto, así que dirígete a él. Ponte sobre la arena y cava. Abajo te espera el segundo objeto. Llévalo al templo, ponlo en el santuario y déjate caer hasta el siguiente nivel.



**09 NIVEL 4: El mundo perdido**

Los fragmentos son bastante fáciles de encontrar en este nivel. Sólo hay dos habitaciones y ambas son fácilmente inspeccionables gracias a la habilidad que tienen Knuckles para escalar. Puedes encontrar los fragmentos con cierta celeridad. La segunda habitación es parecida a una playa y normalmente uno de los fragmentos está aquí enterrado.



**10** Corre recto hacia el monumento donde verás a todas las gemas en el aparador. Observa la escena de corte



en la que la gema master es perforada. Luego sigue a E-102 de vuelta a Mystic Ruin y coge las vagonetas hasta el siguiente nivel. Vuela a través del bosque hacia las luces y, tras una nueva escena de corte, te encontrarás en un Eggcarrier.

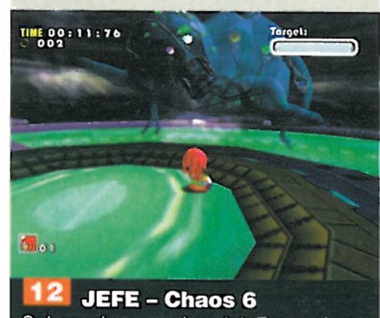
Pasa a través de la puerta para coger bonos en la piscina sin agua. Sal y podrás acceder al siguiente nivel.



**11 NIVEL 5: Sky Deck**

Abre todos los compartimentos que hay en el nivel, ya que en muchas ocasiones un fragmento está escondido en uno de ellos. Aquí te vas a encontrar con un montón de malos y de obstáculos. Ves a por ellos antes de que ellos vengan a ti. Tal vez hasta encuentres algún regalo en su interior.

Tras hacerte con los fragmentos necesarios, dirígete a la pelea con el jefe final.




**12 JEFE – Chaos 6**

Sube a los mandos del Eggcarrier y dirígete a la última pelea, en la que debes vértelas con Chaos 6.

¿Ves esas bombas que esta bola de mocos está lanzando contra ti? Dale a una y se desactivará, luego la podrás clavar en la boca del monstruo. Él se la tragará y se quedará congelado durante un par de segundos, dándote la posibilidad de golpearle. Repite el proceso cuatro veces y la victoria ya es tuya. ▸

# SONIC ADVENTURE
GUÍA DE JUGADORES
TAILS, KNUCKLES Y AMY

## LA AVENTURA DE AMY

En los niveles en los que se desarrolla la aventura de Amy lo que debes hacer es escapar de Zero, el robot del Dr. Robotnik. Este ser inmundo lo que realmente quiere es el pajarito de Amy, el cual tiene una esmeralda alrededor de su cuello. Tú debes evitar que lo consiga.

**01** Tras el largo film de explicación, dirígete a Station Square y cruza las puertas para entrar en el área del casino, donde te encontrarás con Sonic. Síguele hasta Twinkle Park. Sólo ver el parque ya excita más a Amy que un calendario con fotos de Robbie Williams en bañador, por lo que con toda la celeridad del mundo empieza su aventura.



**02 NIVEL 1: Twinkle Park**

Corre en círculos hasta pisar el botón rojo para abrir la puerta del castillo. Evita a Zero y a los monos que se ponen en tu camino. Ahora intenta que las bolas no te golpeen y entra en la habitación de los espejos, donde otra avalancha de bolas te espera. También está el plasta del robot. Llegarás a una segunda habitación de espejos, la cual puede ser extremadamente confusa, ya que la cámara coge unos ángulos muy raros. El juego también baja en velocidad. Si te quedas atrapado, coloca la cámara manualmente. Encuentra una perspectiva que te deje ver hacia dónde vas y sal de allí tan rápido como puedas. Sigue el camino hacia una tercera habitación de espejos. Ésta tiene un suelo traicionero, así que ves rápido y utilizando los trampolines, los que te llevan a un pasaje que acaba en la salida del castillo.
Una vez fuera, te puedes esconder, pero no tiene la cosa demasiado sentido. Lo mejor es que vayas hacia la derecha, saltes por encima de las barreras y subas colina arriba evitando las malditas bolas. ¿Ves ese globo grande y amarillo? Únete a él, te llevará al final del nivel.



**03** Deja Twinkle Park y observa como todas tus huidas anteriores han sido inútiles, ya que Zero te agarra y te lleva al Egg Carrier
Sin saber muy bien cómo, te encuentras en una celda, y tan pronto como empiezas a utilizar la lima para poder salir, llega E-102 para quedarse con tu pajarito. Pero la naturaleza entrañable y sincera de Amy hace que el robot cambie de idea y te libere.
Si quieres, puedes saltar sobre los botones y abrir el resto de las celdas, ya que igual encuentras un huevo Chao allí. De cualquier modo, si lo prefieres, puedes evitar todo esto y seguir directo hacia la salida. Aparecerás en la sala de juegos. Sube al podium y ponte en el centro para empezar el minijuego del martillo y enseñarle al doctor lo que se debe hacer.



**04 MINIJUEGO: Hammer 'em up**
**ITEM: La pluma del guerrero**

Este juego no requiere ni táctica ni inteligencia. Sólo debes darle al ataque con martillo con insistencia y girar a Amy hacia los objetivos. Te dan más puntos cuando golpeas a Sonic, pero si le das a Eggman te resta 200, así que ves con cuidado con la cabeza brillante y dedícate a castigar sólo a tus amigos
Cuando golpeas al Dr. Robotnik te dan la pluma del guerrero. Esto te proporciona un ataque de martillo especial. Presiona B y rota el stick analógico y te convertirás en lanzador de martillo olímpico, destrozando cualquier cosa que se te ponga en medio. Si haces este movimiento durante mucho tiempo, Amy se marea y se tambalea como si estuviera borracha. De cualquier modo, puedes reiniciar el juego cuando quieras, así conseguirás una puntuación mayor.



**05** Cuando has acabado de jugar, ves hacia la salida y te encontrarás en el área central del Egg Carrier. Hay tres habitaciones entre las que puedes escoger. Golpea el botón que hay en medio de la habitación central para abrirla y entrar en el siguiente nivel.



**06 NIVEL 1: Hot Shelter**

Ves al final de la habitación y agarra la rueda presionando B. Rota el stick analógico para girar la rueda y abrir la puerta. Golpea al robot antes de que intente congelarte y pilla los bonos. Cuando acabes de hacerlo, verás como Zero vuelve sin que nadie se lo haya pedido. Evita el agua saltando por encima de las plataformas (si fallas, puedes volver atrás y utilizar la escalera) y abofetea al mono. Vuelta a la manivela y puerta abierta.
En la siguiente habitación recoge los bonos antes de dirigirte a la cima. Pisa el botón y el agua saldrá. Ahora ya puedes saltar sobre la plataforma flotante y dirigirte a la salida.
Evita las espinas, salta escalones arriba y déjate caer hasta la siguiente habitación. Zero llega con muy mala educación, así que corre a través de los escalones y salta hacia la pasarela. Baja por ella hasta alcanzar el siguiente nivel.



Golpea los cubículos abiertos y recoge unos cuantos bonos. Y allí llega el pesado de Zero otra vez. Ves hacia la derecha y gira la puerta rápidamente antes de que te agarre. Baja para encontrar más habitaciones.
Hay muchos bonos que recoger. Muévete a tu gusto, saltando como una florecilla hasta llegar a la plataforma. Písala para cambiar la dirección. Evita las bolas con pinchos y ves a través de unas cuantas puertas automáticas y luego salta sobre otro botón rojo. Al activarlo, el puente se tambalea y puedes correr a lo largo de él hasta encontrarte con un par de habitaciones más.
Zero aparece de nuevo, así que corre hacia los peldaños y salta a la plataforma. Recoge los bonos y déjate caer sobre los anillos antes de girar la rueda y subir de nuevo. Baja donde el trampolín y salta hacia la salida.
En esta habitación debes coger los bloques de colores (presionando Y) para luego depositarlos sobre las piezas del suelo que tienen el mismo

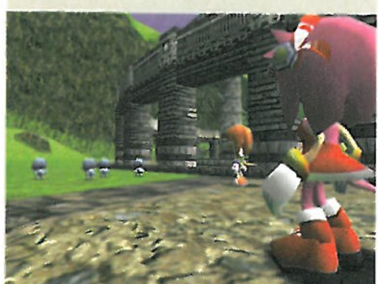




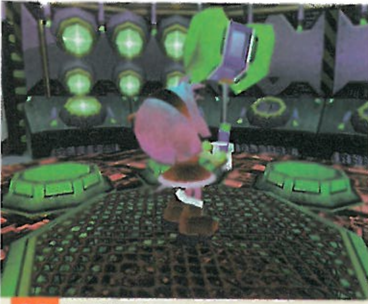


color. Se abrirá una puerta y podrás subir a la siguiente plataforma donde debes repetir el puzzle. Esta vez la cosa se complica, ya que el bueno de Zero trata de dispararte mientras intentas finalizar el puzzle. Verás que la pieza azul falta. Para conseguirla debes saltar con el trampolín.
Tras completar el puzzle corre hacia la última habitación donde puedes matar a un montón de monos antes de saltar al globo y flotar suavemente hasta el final del nivel.



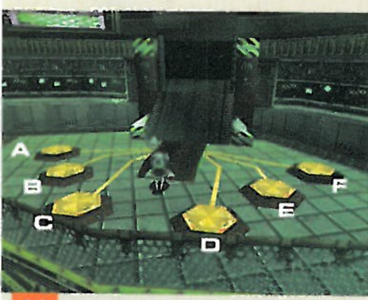


**07** Eres transportado hasta el viejo poblado de los echidna. Una vez allí, gira y cruza la puerta. Sube al templo para encontrarte con Tikal. Tras una breve charla, Chaos emerge del agua y sin saber cómo ya estás otra vez en el Egg Carrier.
Sube a la cabina. Una escena larga te muestra como Robotnik pilla a tu amigo con plumas y coge la Chaos Emerald. Luego envía a E-102 a pelearse con Sonic y, tras salvar al robot, Tails te hace volar mientras el Egg Carrier explota.
Aterrizas en Station Square. Pronto te das cuenta de que el pajarito lleva una foto de familia colgando del cuello. Por consiguiente, la eriza rosa se dirige a Mystic Ruin para encontrar a los familiares del perico.

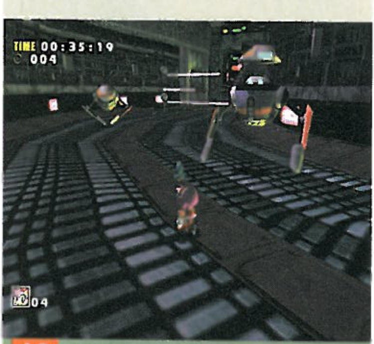


### 08 ITEM: Martillo largo

Antes de encontrar a la familia debes volver al Egg Carrier. Se ha estrellado en el mar, por lo que debes llegar hasta él utilizando el bote que hay en Mystic Ruin. Coge el ascensor amarillo hasta llegar al interior del aparato. Verás tres habitaciones. Dirígete a la de la derecha, que es la de los martillazos. Mejora tu puntuación anterior y te darán el martillo largo.




**09** Vuelve a Mystic Ruin y coge la vagoneta a través del bosque. Sigue el sendero por la izquierda hasta encontrarte con el puente. Para entrar, debes iluminar todo lo que hay en el suelo. El sistema es el mismo que en la aventura principal de Sonic (C-AF-D-A-B-F-E). Una vez hayas abierto la puerta, dirígete al nivel final de Amy.



### 10 NIVEL 3: Final Egg

Escapa de Zero y evita esta especie de habas rosas. También puedes darles a los robots un par de buenos martillazos. Salta de los trampolines hasta el nivel más alto y sigue machacando androides hasta coger una nueva vida y virar a la izquierda para entrar en la siguiente habitación.
Sigue hasta alcanzar un botón rojo. Actívalo para llamar al ascensor. Mientras éste baja, evita los ataques del plasta de Zero. Súbete y deja que te lleve al siguiente trozo. Sigue el sendero y llegarás a una habitación con seis puertas -coge la tercera por la derecha. Sigue hacia delante hasta encontrate con una lata azul. Súbete a ella y desde allí podrás alcanzar la pasarela. Corre a través de ella hasta el final del nivel.





**11** Sal de la zona de los muelles y vuelve a los bosques de Mystic Ruin hasta llegar a la estación de trenes. No es que quieras coger un tren, sólo quieres bajar al bote y dirigirte hacia el Egg Carrier. Una reunión muy sentimental te espera.
El pequeño pajarito vuela para reunirse con sus familiares, pero este momento tan sincero lo estropea Zero, quien golpea a la pequeña y simpática criatura. A Amy se le acaba la paciencia. Ya es hora de hacer algo con este pesado.







### 11 JEFE Final

Para vencer a Zero debes golpearle contra la valla electrificada y provocarle un cortocircuito. Con esto, la tapa de la cabeza se le abre y, entonces, tú le das con el martillo.
Al principio de la pelea, vuelve un poco hacia atrás y coge un anillo. Es el momento de empujar a Zero contra la valla. Evita sus defensas y, antes de que puedan hacerse insostenibles, dale fuerte y golpea su cabeza antes de que se cierre de nuevo. Haz esto tres veces y el plasta será historia. ■







# SOUL CALIBUR

YA SABES LO QUE TIENES QUE HACER

## MISIONES SECRETAS

**Más allá de los secretos que puedes desbloquear con las tarjetas de la galería en modo aventura, está la posibilidad de pelearte en escenarios secretos que no se pueden ver en le mapa.**




El Dojo secreto está a lo largo de la montaña que se encuentra en la parte norte de la isla de Japón. Mueve la flecha arriba y abajo por la montaña hasta que oigas un click. Entonces presiona A. Descubrirás toda una nueva misión. El Dojo te hará pelear contra un oponente (o varios) con el problema de tener ratas venenosas bajo tus pies. Una vez hayas limpiado el escenario de enemigos, puedes intentar una segunda misión en la misma localización, pero con un objetivo diferente.
Otra localización secreta se halla a la derecha del Ostrheinsburg Castle. Al igual que la misión del Dojo, aquí debes mover la flecha a lo largo del área hasta hacer click en la localización exacta. Espera a oír el mismo sonido de antes para saber que estás en el sitio adecuado. En este pantano tu objetivo es evitar hundirte y perder con ello mucha de tu fuerza. Deberás vencer a muchos enemigos. Una vez hayas finalizado





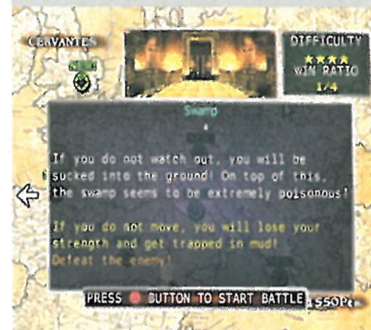


la misión, puedes ir hasta la segunda versión del pantano para conseguir más puntos.
Un escenario especial de Chaos se abre y allí te espera Inferno. Para abrir este nivel especial, completa la misión Water Vein. Una vez hecho esto, verás la llama de Inferno en cada pantalla.

**01** La misión secreta de Dojo
**02** El pantano escondido
**03** Chaos se abre a la batalla

## MODO ARCADE

**De vuelta ...**




Para desbloquear personajes escondidos debes afinar tus habilidades a través del modo arcade. Cada vez que lo pases con un personaje nuevo, te darán un escenario o un luchador nuevo en pantalla. No hay ningún requirimiento especial para desbloquear a la mayoría de los personajes y escenarios (aparte de finalizar el modo, claro), desbloquear a Inferno es otra historia.




Para conseguirlo, primero debes desbloquear el vestido de tres piezas de Xianghua en el modo aventura. Una vez hecho esto, vuelve al arcade y gánalo con el vestido puesto. Una vez completadas las ocho rondas, Inferno




ya debe ser jugable. Tras desbloquear a Cervantes también deberás acabar el modo para conseguir a Edge Master.

**Aquí esta la lista de los personajes jugables en el modo arcade:**
Hwang
Yoshimitsu
Lizardman
Siegfried
Rock
Seung Mina
Cervantes
Inferno
Edge Master





# ¡HAY DREAMCAST!

No hace falta ir a Japon... En las tiendas Global Game todos los mejores juegos para tu consola te esperan a un precio de locura

¡Ver para creer!

**NUESTROS 20 ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA**

**Madrid**
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46




**Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88




**Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69




**Valladolid**
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

**Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

**Valencia**
Zona Xuquer
Próxima Apertura

**Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

**Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

**Albacete**
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

**Las Palmas**
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

**Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

**Tenerife - Sta. Cruz**
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

**Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

**Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

**Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima Apertura

**San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

**Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

**Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

**Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

**Melilla**
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61









PC CD

DCM0200

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

**GLOBAL GAME ESPAÑA**
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ______ Edad ______
Apellidos ______
Dirección ______
Código Postal ______ Provincia ______
Población ______
Tel. ______







TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS

# TRUCOS

BUGGY HEAT Y HYDRO THUNDER ABIERTOS EN CANAL

## BUGGY HEAT

**Editor:** Sega
**A la venta:** Ya a la venta



### JET BUGGY

Llega el cien por cien al montar tu coche y entonces tendrás acceso al Jet Buggy

### BEELZEBUB BUGGY

Gana el modo experto y podrás desbloquear el Beelzebub Buggy, cuyo motor es muy rápido, pero no es ajustable

### CARRERAS DE EXPERTO ADICIONALES

Completa el modo experto con dificultad de campeonato y utilizando el Beelzebub Buggy. Podrás desbloquear nuevas carreras

### COLOR ADICIONAL

Gana el juego en el modo experto y desbloquea la tercera gama de color




## HYDRO THUNDER

**Editor:** Infogrames
**A la venta:** Ya a la venta









### UTILIZA LAS LANCHAS MAS RÁPIDAS

Olvídate de luchar contra tus competidores, tu única obsesión debe ser coger globos de propulsión e ir tan rápido como te sea posible. Para hacer esto no te queda más que escoger las lanchas más rápidas como la Tidal Blade o la Red Hazard. La estabilidad que ofrecen las lanchas mayores es interesante, pero lo que tú necesitas es velocidad, y mucha.

### ENCUENTRA LOS GLOBOS ROJOS

Las primeras veces que recorres una pista nueva lo que debes hacer es memorizar dónde se encuentran los globos rojos. Estos te dan nueve segundos de propulsión, mientras que los azules sólo cuatro.
Normalmente, se encuentran en los pasajes ocultos de la pista.
Cada recorrido (aparte de los tradicionales a los que debes dar vueltas) tiene al menos una ruta secreta. Normalmente cerca de cascadas, agujeros en el decorado o en accidentes geográficos que pueden funcionar como rampas (en la pista de Far East hay una rampa que te lleva directa a un atajo). Descubrir todas estas rutas es vital para el éxito.

### ALMACENA TUS PROPULSORES

La primera vez que recoges un globo de propulsión, ésta tarda unos pocos segundos en activarse, cuando te quedas sin propulsión y coges un globo nuevo sucede lo mismo. Para evitar estos lapsos, lo mejor es guardar siempre un poco de propulsión.

### EVITA A LAS OTRAS LANCHAS

Cuando activas el propulsor también activas una especie de escudo con el cual cualquier objeto que se te ponga por en medio sale disparado y tú como si nada. De cualquier modo, evita chocar contra tus oponentes, pues con ello lo que haces es darles un empujón y con él una propulsión gratis.

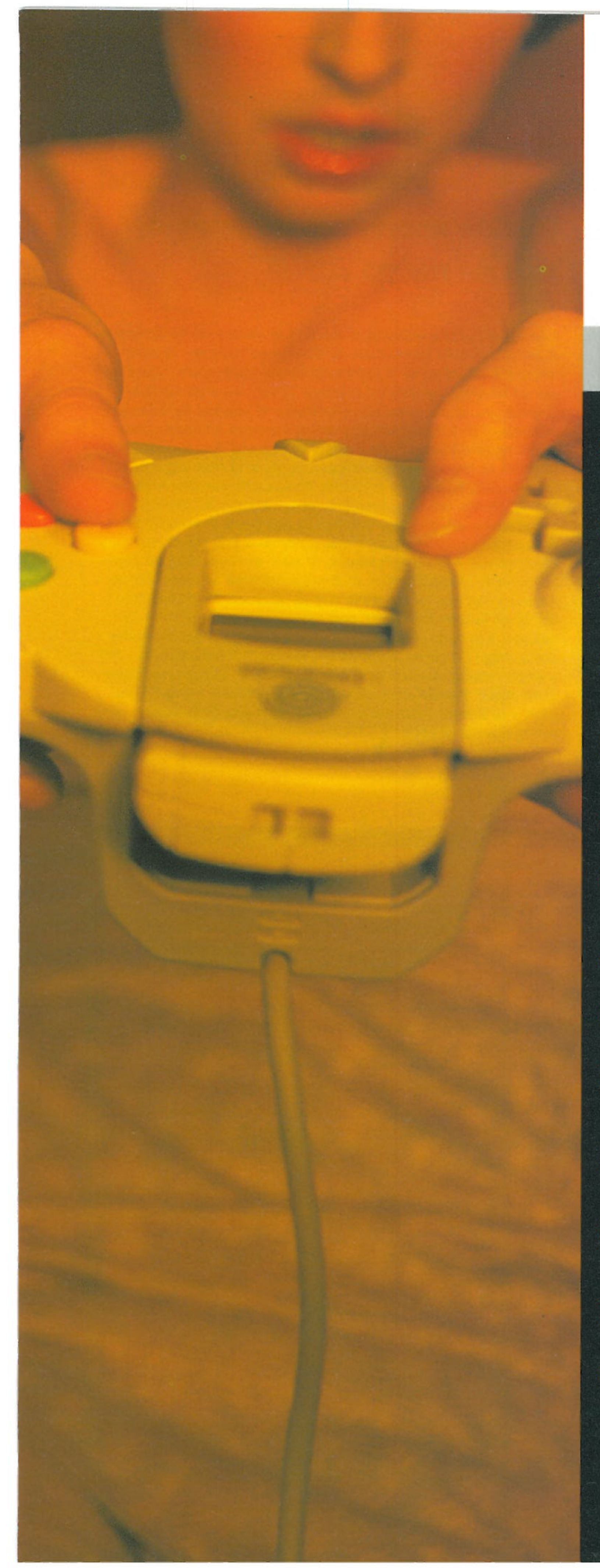



### ALGUNAS TÁCTICAS VITALES

**SALTO TURBO:** Esto te permite saltar sin rampa para así llegar a propulsores más altos y a rutas secretas. Es muy práctico, y peligroso. Actívalo soltando el acelerador, presionando el freno (gatillo izquierdo) y dándole al propulsor (botón rojo/A)

**SUPER SALIDAS:** En la cuenta atrás justo antes de la salida presiona el freno al oir el 3, acelera al 2 y frena otra vez el 1. Cuando oigas go, acelera de nuevo. Con esto tendrías que hacer una salida espectacular. Intenta variaciones diferentes para otros resultados.

**Y UN GRAN TRUCO:**
Desbloquea todas las pistas finalizando una carrera entre los tres primeros y luego entra "?PB" en la pantalla de resultados.



# MUNDO DC

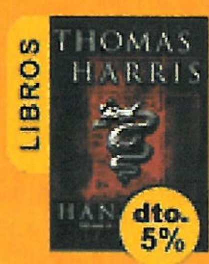
TODO DREAMCAST

## EN ESTA SECCIÓN

## Al coste (http://www.alcoste.com) o como gastar a golpe de clic //

Ya lo dice el anuncio: más fácil que robar. Esta tienda virtual te ofrece productos como: Chandon Brut Nature (el primero de la lista estas navidades), Xarel ( pero no 10), y todo tipo de artículos que van desde un objeto de decoración a una prenda de vestir. Primero te has de hacer cliente si quieres que te caiga alguna cosa, como los e-bonus de descuento, por ejemplo. Hay un icono con la imagen de un carrito de la compra, con la palabra "añadir". Añadir, comprar, consumir... para que luego llegues a la caja on line y te des cuenta que no tienes crédito en la visa. Tienen el detalle de dejarte usar su agenda para fechas señaladas, previa dirección de e-mail y contraseña identificadora como cliente. Suscríbete gratis y obtendrás un regalo seguro...¿a qué me suena esto?. Compras a parte, lo que llama la atención es la sección "Opera Prima", autores noveles y futuras ilustres plumillas, ahora podéis publicar vuestras obra por vía interactiva y ser los pioneros de la distribución de la cultura literaria (alimento del pueblo) on line. Toda una oportunidad, compras el jamón, las pilas y el libro de fulanito de tal (debe ser un escritor nuevo y moderno de esos) y que parece interesante. Todo en el mismo saco. "Introduce los datos correspondientes a tu producto y en breve nos pondremos en contacto contigo" eso lo dicen ellos, no yo. Yo sé de unos pocos que se van a hacer de oro a "coste" de muchos.




alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio

//www.alcoste.com

## El Almanaque (http://www.elalmanaque.com) Uno de enero, dos de febrero, tres de marzo ... //

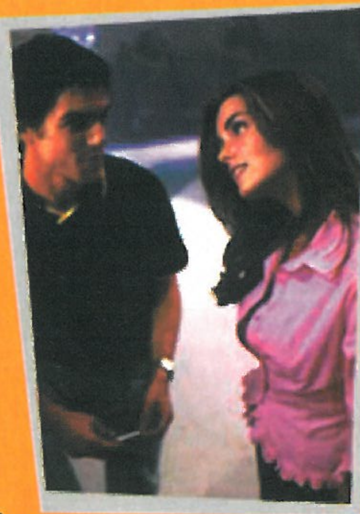
Esta es una página web para el diseño y la decoración de tu literatura particular, entre otras cosas. El Almanaque moderno (porque Internet es el colmo de la modernez) es una publicación, que a imagen de los antiguos clásicos, pretende que los usuarios puedan arrancar una página cada día (igualito que el arrancar las hojas del calendario, pero en versión electrónica) y puedan adornarla a su gusto, imprimirla, enseñarla o regalarla. Hay una gran variedad de formatos de impresión y presentaciones desde la más elegante a la más sencilla. Además de la función ornamental, también reúne todo tipo de chistes, refranes, poesías y frases, además de comentar el santoral y las predicciones astrológicas que son muy sufridas, siempre quedan bien e interesan a más gente de la que lo reconoce (supongo que habréis oído aquello de que" yo nunca miro los horóscopos, se lo inventan todo"). Incluye un buscador sobre sus temas propios y otro que recurre a titulares de otros medios de comunicación de la conexión digital, para manteneros al corriente de las noticias. Y lo típico, forums de debate, tablero de anuncios de doy clases, hago canguros, vendo coche, me gusta la jardinería, etc. Ah! y juegos interactivos para cubrir la oferta lúdica. Almanaque, calendario, diario, llámalo como quieras pero es bastante completo, da juego y te permite controlar tu vida, en la medida de lo posible. ¿Por cierto, qué día es hoy?.

## Al salir de clase //

Ya esta aquí lo último en voyeurismo para ciberproxenetas: Al salir de clase, la web. Iñigo y la pandilla han entrado en el ciberespacio y lo han hecho por la puerta grande. No es de extrañar que la pantalla amiga haya decidido tirar la casa por la ventana y currarse una web de lo más completita, pues la serie ya cuenta tres temporadas, casi tres millones de espectadores y varios clubs de fans que la abalan como uno de los mayores éxitos de los últimos años. Y a sólo un par de semanas del estreno, ¡ya tiene más publicidad que cualquier otra del género! Lo dicho, una máquina de hacer dinero. Los contenidos: una ficha (algo escasa, eso sí) de cada personaje con su foto, un trivial con un montón de preguntas sobre la historia de la serie para desmantelar a los recién llegados al club, una webcam para que veas los rodajes en tiempo real, merchandising y chorradillas para fetichistas, cotilleos y avances de todo tipo para saciar a los más psicóticos, y lo mejor: los autógrafos personalizados, el chat y la posibilidad de enviar tus guiones. Imagínate que guay, ahora le puedes enviar un autógrafo personalizado a tu peor enemigo con el jeto del baboso de Flipe o la mandíbula de la Durcalita. También puedes discutir con otros fans sobre el futuro incierto de personajes incomprensiblemente estelares ¿te preguntas qué demonios aportan ya la presencia del plasta de Nico, la insoportable Elena o el pichaloca más repelente desde Brandon Walsh que es Íñigo? O lo peor: ¡los sarnosos abueletes que los rodean! Si es así, esta es la tuya, crea un grupo de presión con otros ciberfans y juntos podréis conseguir que los guionistas los atropellen con un tren o los envien a México a hacer algún culebrón, como a la tonta de Miriam). Y si lo tuyo no tiene remedio, conviértete en guionista de la única serie que fulmina a familias (¿dónde estarán ahora las de Silvia o Nico?) a ritmo de Deviot o Rebeca, mientras convierte a lesbianas cholas en radiolocutoras heterosectarias con rollo Helmut Lang. Al salir de clase, la serie de culto del 2024. Próximamente en la gran pantalla de la mano de John Woo o Brian De Palma.

//www.alsalir de clase.com





## Cinema Stars (http://www.cinema-stars.com)

### Una galeria de "chicas de película" on line

Para cinéfilos amantes de las féminas del celuloide, esta es una dirección web muy recomendada. Además de ser un directorio que engloba una gran cantidad de web sites, personalizadas, de las estrellas de Hollywood, es una dirección con mucho colorido visual y gran profusión de imágenes que la hacen más atractiva si cabe. Para empezar, la home page de "Cinema Stars" parece un calendario de la Pirelli. Chicos, regalaros la vista y de paso conoced más de cerca a estas divas del séptimo arte.

En las noticias sobre las "inquilinas" de esta web cinéfila, aparecen titulares tan curiosos como: "la web site de Liv Tyler ha sido reconfigurada a un nuevo formato", o "hemos añadido el "lugar sagrado" de Sharon Stone a nuestra base de datos", etc... Aquí se reformatean, actualizan y configuran a las actrices como si fuesen meros datos informáticos.

Cinema-Stars

Suerte que tenemos las imágenes (encontrarás hasta cinco galerías visuales bien surtidas) y las historias, porque las hay.. Cuando "clicas" sobre cada una de estas artistas, aparece una completa biografía e historial de la actriz, además de unos cuantos links que te conducen a otras webs sites, con más información sobre la "star".

Puedes preguntar o sugerir lo que quieras sobre ellas, en las "suggestions", votar en el ranking que de momento es bastante escaso, porque sólo tiene 5 posiciones en la parrilla de competición (entre otras cosas porque sólo hay 10 actrices registradas), pero prometen aumentarlo a "Top 10" cuando aumenten el "harén" a 30 "movie girls". Una última cosa, no es imprescindible dominar la lengua de Shakespeare (aunque ayuda) para poder rascar bola. Sólo necesitaréis un poco de vista.





## Gaming intelligence Agency (http://www.gaming-intelligence.com)

### Algo asi como la CIA de los juegos virtuales

La GIA (así es como se abrevia esta web site) es una aventura de "Mortadelo y Filemón" pero pasada por los tiempos modernos que corren. Puedes hacer de doble agente, y lanzar preguntas a los internautas y esperar que alguien te conteste. Tiene sus propios archivos con Gizmos (sí, el de los Gremlins) e imágenes. Te piden que les regales los oídos con tus falsas promesas en la sección "Tickle my ears with your empty words of promise" (que no se moleste nadie, es que son muy cachondos ellos). Tú envía un e-mail y verás. Lista de estrenos de títulos y análisis de revisión. Juegos para todas las consolas que copan el mercado del software de juegos electrónicos, ferias y exposiciones de las compañías creadoras, entrevistas con desarrolladores de estos juegos, etc. Puedes votar hasta el diseño de las cajas (art box), y enviar tus propios diseños, historias de ficción (fanfic), y poesía ( no es coña, poesía cibernética se entiende). Dos últimas cosas, la GIA promete darte lo último en materia de juegos, y cubrir el gran vacío existente en juegos de rol virtuales, aventura y estrategia. Consideran que su fiel audiencia se merece esto y mucho más. Haced como OddBrain (cerebro ocasional) y decir la vuestra, enviad lo que queráis (prometen publicar lo que les llegue). Sed inteligentes, jugad, y cread, que todavía existen "sitios" que pretenden estimular vuestro cerebro y no tan sólo vuestros pulgares. Que la GIA os acompañe, internautas.



## DC Swirl (http://www.dcswirl.com)

### El "torbellino web presentado por Katastrophe




katastrophe.com, una compañía dedicada a la creación de Webcines (una especie de fanzines, pero pasados por el rasero de la tecnología on line) y cuyo estandarte de batalla es la PSN (PlayStation Nation), aunque esté mal decirlo precisamente en territorio Sega, tiene una buena cualidad (en los fríos tiempos de alienación electrónica que corren actualmente en esta sociedad). Esta cualidad es la de potenciar el máximo la interactividad, hacer que los usuarios que se pasen por esta web, puedan decir y hacer algo. Yo te doy tú me das. Se cuida muy mucho el aspecto de ofrecer trucos interesantes, tener la información bien actualizada, tanto de lo que ha salido al mercado como de lo que está por llegar (juegos, trucos, etc). Pero vayamos al grano, al fin y al cabo estas direcciones electrónicas parecen todas iguales, vista un vistas todas. Se tienen que buscar las diferencias, y Katastrophe es bastante agradecida de ver. En el E-mail Bag (la bolsa de correo) puedes enviar tu parecer a cerca del fenómeno Dreamcast. Un tal Ulf (de Suecia) ha oído rumores que Sega está trabajando en un servicio de juegos en Internet, en el que puedes jugar a través de un teléfono móvil, y pregunta si Sega va a lanzar una especie de portal de juegos en la Red, para jugar en él directamente, y si alguna empresa de software - del país de Pipi Calzaslargas - va a colaborar con Sega en el desarrollo de algún juego virtual. Bueno, Ulf es un chico listo que aspira a ver su sueño convertido en realidad, y de paso que un tal Brian (que se supone es el que contesta) le diga lo que quiere oír. Pero no Ulf, en Suecia sólo tienes Roxette, Saabs y películas aburridas. Esto sólo pasa en Japón.

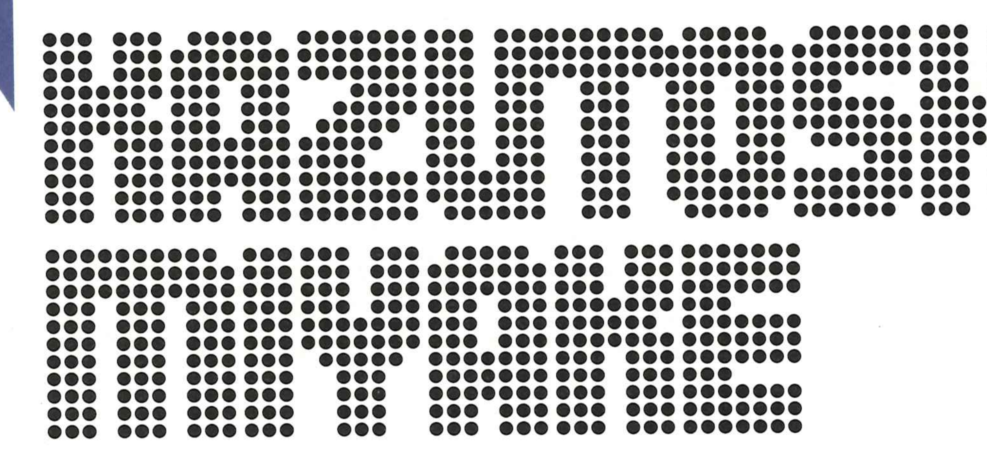
## Dreamcast On line (http://www.dreamcast.co.uk)

### La última y más novedosa site de Dreamcast




Siempre resulta interesante que te envíen juegos antes de su lanzamiento oficial ( se valora mucho esto de adelantarse a los demás). Para estas navidades hay una bonita dreamcast muy adecuada a la época, del color de la planta de navidad, un rojo cantón par dar ambiente, por lo demás es igualita que la normal, hasta tiene los mismos botones y la misma pantalla. Fíjate. Es una web completa, tiene todos los lanzamientos programados de los juegos, un listado hecho a conciencia de toda la producción virtual de esta consola y para que domines y controles mejor tu juego on line, trucos y anotaciones que siempre van bien para poder decir que has llegado a la última pantalla. Puedes encontrar imágenes de los diversos juegos, con una más que aceptable resolución (en formato .jpg, para más señas). Y ahora vamos a la parte interactiva. Sí, aquella en la que vosotros podéis decir la vuestra y aprender otra ( espero que llevéis bien el english). En la sección "Tú dices" podrás hacer precisamente esto, decir. Pero mira tú por donde, está en construcción (al menos cuando yo la he visitado). El Top de los 50 juegos de la Dreamcast, las 100 mejores sites del entretenimiento on line (en esta sección te animan a votar por la página web de videojuegos que más te guste y añadirla a la lista). Se puede votar de todo - ellos mismos lo dicen - Sega, Sony, Nintendo, etc. También hay una lista de los juegos más buscados y deseados, y en el icono DC cheats and more (léase trucos trampas y demás) puedes encontrar todos los links (direcciones) relacionadas con la Dreamcast.






# Kazutoshi Miyake

## Habiendo llevando las riendas de Sega Europa durante sus peores momentos, Miyake-san apuesta su casa al éxito de Dreamcast

Ex campeón de karate, Kazutoshi es una figura importantísima. Tras llevar los hilos de Sega Europa durante mucho tiempo ha dejado paso a Jean-François Cecillon y se ha convertido jefe deoperaciones, trabajando con la masiva demanda de Dreamcast en todo el continente. Quedándose en la oficina algunos días de 7 de la mañana a 11 de la noche.

"A veces salgo al jardín de mi casa para hacer algunas flexiones, abdominales y dar unos cuantos puñetazos, pero sólo para divertirme". Ríe y añade " A veces bromeo sobre que si tuviera 15 años menos podría ser un buen personaje de *Virtua Fighter*".

**¿Crees que la historia de Sega le permite saber mejor qué es lo que los jugadores quieren?**

Al principio de PlayStation tal vez sí que fuera así, pero tras ver la nueva dirección que están tomando las consolas, no puedo compararlas, ya que nosotros tenemos una máquina de juegos. Vamos a sacar una cámara de vídeo para DC y vamos a añadirle algunas nuevas funciones, pero sin nunca olvidar que los videojuegos son el corazón de nuestro negocio. En cambio, creo que Sony afronta la PS2 con el concepto de electrodoméstico. Han vendido 50 millones de consolas. Competiremos en algunas áreas, pero creo que las dos compañías vamos en direcciones distintas.

**Será muy interesante ver qué dirección es la correcta...**

Muchísimo. Nuestra obligación primaria es vender hardware y para que eso suceda debemos ofrecer títulos de calidad. Hace año y medio dije que debíamos tener entre 20 y 30 juegos en los primeros seis meses. Vamos a tener más de cincuenta, sacando nuevos juegos al mercado de forma constante. Si por algún motivo no podemos sacar un juego cada semana, se lo pedimos a alguna tercera parte. Así los jugadores no se decepcionan. No hay muchas compañías que puedan ofrecer tal cantidad de producto, sobre todo desde que cada vez es más caro diseñar el producto. No puedo decirte exactamente cuántos títulos tiene Sony para PlayStation, pero he oído que no demasiados.

**Una de las introducciones más innovadoras de Sega Europa es el trabajo con desarrolladores externos dentro del continente. ¿Comparten su importancia las otras oficinas de Sega en el mundo?**

Sin duda. Este programa se debe mirar a con más perspectiva -seis meses, un año-. De nuestros primeros quince títulos en Europa, tres proceden de estas compañías. *Red Dog, Worldwide Soccer* y *Toy Commander*. Suponen un veinte por ciento, viniendo el otro 80 de Japón. Ahora estamos trabajando en *Metropolis Street Racer* con Bizarre y nos encantaría haber vendido un millón de DC para finales de marzo, así que necesitamos un título fuerte que empuje las ventas en Semana Santa. Ése será *Metropolis*. Sega en EE.UU. necesitaba un shooter, así que les dimos *Toy Commander*. Ya ves lo importante que es este sistema, y no sólo para nosotros aquí en Europa.

**¿Crees que algún día volverás a Japón?**

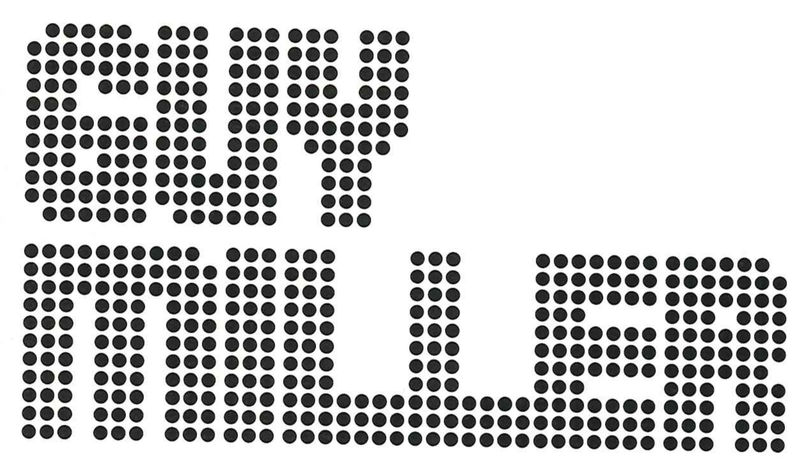
No lo sé, ma acabo de comprar una casa en Londres. Sé que es poco corriente que alguien de mi edad se embarque en una hipoteca a quince años. Me llaman loco. En Japón, cuando te enfrentas a un enemigo cruzado el río, se dice que puedes escapar con facilidad mientras él lo cruza. Si te quedas plantado delante, no puedes escapar, debes seguir adelante. Yo me he puesto en esa posición, no puedo escapar, si Dreamcast no triunfa no podré pagar mi hipoteca.

### FICHA



- **Nombre:** Kasutoshi Miyake
- **Posición:** Jefe de Operaciones de Sega Europa
- **Edad:** 52
- **Historia:** Tras graduarse en la universidad, Miyake fue a trabajar a una de las empresas de comercio más grandes de Japón. Vivió en Alemania vendiendo coches a Europa del Este. En 1993 decidió cambiar de aires y entró en Sega. Ha viajado mucho. En Europa, por ejemplo, sólo le faltan por ver Albania e Islandia. Eso es más que el Papa, seguramente.

Foto: **Nick Wilson**



# GUY MILLER

## El creador de Shadow Man sabe lo que te gusta. No te asustes, que se va a animar.

**FICHA**



- **Nombre:** Guy Miller
- **Historia:** Uno de los primeros en poner Diseñador de Juegos en su currículum. Fue Director de Diseño Creativo en la legendaria Rare durante cinco años. Allí diseñó Battletoads. Luego Director Creativo en Core durante seis años más, donde trabajó en *Tomb Raider*. Ahora dirige el apartado creativo en los estudios Teeside, de Acclaim

La reputación de Guy Miller le precede. "Oh, vas a conocer a un asesino en serie", comenta un redactor. "No dejes que se quite la máscara". Extraño, pero, claro, si creas *Shadow Man* es normal que te caiga una reputación como ésta. Nada como un juego con un asesino que hace que cada noche tengas que leer El Exorcista para calmarte antes de dormir. Claro que afeitarte la cabeza y prenderte fuego en la presentación del juego también son elementos a tener en cuenta en esta historia. Pero luego le conoces y es un hombre tranquilo que habla bajito, con lo cual tal vez llegues a pensar que la reputación es excesiva e inmerecida. Ay, los tranquilos siempre son los peores.

**¿Qué hacías antes de ponerte a trabajar en videojuegos?**
Me diplomé en arte y luego fui actor, barman y diseñador de cajas para Mark's&Spencer. Luego me hice diseñador free-lance. Un día vi un anuncio de Rare y creí que eran unos que hacían tarjetas.

**¿Eran ya conocidos entonces?**
Eran unos quince. Acaban de vender *Ultimate Play*. Yo llegué con un book a base de tarjetas y les exasperé. Más tarde me convertí en su jefe del área de diseño creativo.

**¿Cómo fue diseñar para Core después de Rare?**
Refrescante. Rare sólo trabjaba en productos del estilo Nintendo. Core, en cambio, trabajaba con cualquier cosa, como *Soulhawk* o *Battlehawk*

**¿Por qué lo dejaste, entonces?**
Simon Pipps (la pareja creativa de Miller) y yo somos bastante buenos teniendo ideas y trabajando inmediatamente en ellas. No nos movemos muy bien con lo que pasa y lo que se pide. Así que tuvimos que buscar un nuevo envoltorio sin presión.

> "Siempre me han encantado Stephen King y Clive Barker. **Me encantaría hacer algo de este tipo con los juegos**."

**¿Y cómo se refleja eso en *Shadow Man*?**
Quiero explorar más el aspecto narrativo en este tipo de juegos de acción y aventuras. No creo que hayamos encontrado el lenguaje correcto todavía y eso es culpa de Hollywood, pues la gente tiene una idea de cómo deben ser los argumentos de estas películas. Debes hallar una línea estilo oeste. Bueno, luego están las cosas japonesas estilo película de serie B, cosas que todo el mundo respeta. Yo no, me parecen horribles. De hecho, si fueran inglesas o americanas a nadie le interesarían.

**¿Hay algún parecido entre tú y Mike LeRoi, el héroe de *Shadow Man*?**
Sólo en los dibujos del concepto. Todo el mundo decía que se parecía a mí, porque era calvo y llevaba mis mismas gafas. Pero en Core trabajé sobre Lara Croft y me identifiqué muchísimo con ella.

**Hay mucha gente que afirma haber trabajado en Lara Croft o incluso haberla inventado**
(Ríe) Sí, es verdad. Fue realmente Toby Gard quien la inventó. Mi contribución fue el nombre Lara. Yo quería que se llamase Lara Cruise, pero Toby quería que fuese totalmente inglesa.

**¿Te ha interesado siempre el terror?**
Sí, siempre me han encantado Stephen King y Clive Barker. Me encantaría hacer algo de este tipo con los jeugos.

**¿Querrá la gente hacer cosas horriblemente desagradables y realistas a medida que los gráficos mejoren?**
Necesitamos un centro moral. El concepto de moralidad se ha trastocado desde los films de asesinos en los setenta: el sexo es malo y si un adolescente lo hace debe morir. Hay que hacer algo con todo esto.

**¿Qué harías si no te dedicaras a los juegos?**
Pintar. Acabo de realizar una exposición en Oxford. Además, he escrito una novela y un guión para televisión y otro para el cine.

**¿De dónde sacas tanta energía?**
Pues no lo sé. Tal vez sea Tharnatos, el instinto mortal (como lo describió Freud). De cualquier modo, tal vez estoy siendo algo prematuro, ya que sólo tengo 38 años. El horror, de cualquier modo, está muy relacionado con la muerte. El miedo a la muerte, en cualquiera de sus formas.

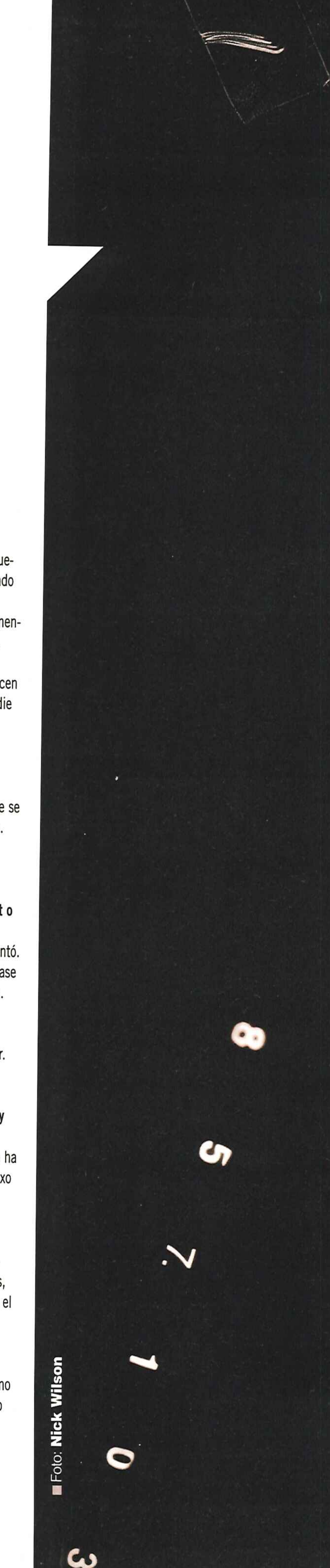


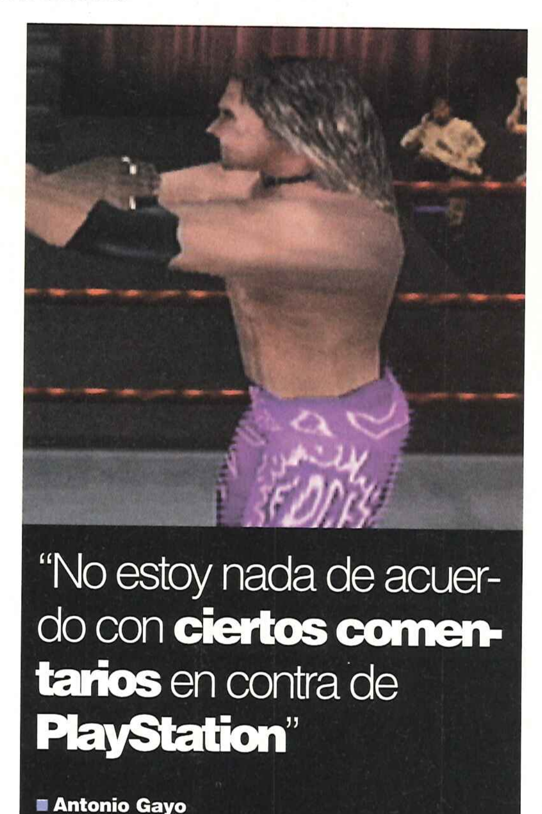

Foto: **Nick Wilson**


750
41
KODAK TX 6043
42

# D-M@IL

## ¿Qué es un **zip**? ¿Cómo se juega a **Toy Commander**? ¿Dónde está mi **FIFA**? ¿El Club De La **Ducha**? ¿Por qué os metéis con mi **PSX**? Dudas existenciales y quejas a **DC@mecdiciones.es**

Hola colegas de DC-M:
Bueno, bueno, bueno... por donde empiezo, ummmm, vale ya sé. Por las criticas, mejor lo malo al principio.
Me llamo Antonio y no estoy nada de acuerdo con ciertos comentarios en contra de PlayStation y Sony que hacéis en la revista bastante a menudo, ¿es que utilizáis ciertas y extrañas teorías Freudianas para liberar la ansiedad o simplemente se os va la olla?. Tengo una PSX desde hace unos dos años y 38 juegos (todos orginales, cosa que si que es original en España) y dentro de muy, muy poco tendré la DC y por lo que he visto y jugado con la DC puedo aseguraros que todavía está muy lejos de lo que se supone que debe de ser una consola de nueva generación, más bien parece la última de la generación actual. Pero, tiempo al tiempo, espero y estoy seguro de que así será, que cada vez vayan exprimiendo más sus posibilidades los desarrolladores y se llegue a convertir en la primera de la nueva generación. No sé a qué viene tanta crítica contra las otras consolas ya que a mí me gustan todas (bueno, puede que la N64 un poco menos) y la que más la PSX, que ha demostrado de sobra su calidad , llevo jugando desde los 7 años; ahora tengo 20 (eso sin contar spectrum y demás) *(¿Tienes 20 specrtums o 20 años?- DC-M)* y he disfrutado de un montón de consolas distintas, por lo que sé lo que digo. La verdad es que han tenido algún que otro fallo los de Sega, como por ejemplo no utilizar el DVD como formato, y eso es algo imperdonable teniendo el ejemplo de la N64 con lo de los cartuchos en vez de CDs. Me gustaría, si es posible, que dejarais de meteros con las demás compañías y os dedicarais plenamente a la que nos ocupa.
A otra cosa, la revista en general me parece que está muy bien, quizás todavía no haya demasiado material en España sobre DC, por lo que supongo que no será nada fácil empezar una revista, enhorabuena. El tamaño de la revista está muy bien (un poco más pequeña podría ser mejor, pero sin quitar cosas claro) es similar al de la revista que me parece más cómoda de llevar de un sitio a otro y que tiene gran calidad, PSM (es la que más me gusta sobre PSX). En cuanto al precio, nada que objetar, es lo justo, ni más ni menos sería adecuado (sobresaliente). Estaría bien que utilizaseis una página para mostrar las novedades de cada mes, su precio, género... Ni se os ocurra lo de añadir un CD con demos. Las secciones de temas como el cine y la música están bien, pero tampoco os paséis. Espero que todo este rollo sobre lo que me parece la revista os sirva de algo.



"No estoy nada de acuerdo con **ciertos comentarios** en contra de **PlayStation**"

■ **Antonio Gayo**

Y ahora, me gustaría haceros unas cuantas preguntas:
1) ¿Creéis posible que aparezca Diablo II para DC con la posibilidad de jugar en red?, sería bestial y como decís que es fácil convertir de PC a DC... a ver si cuela.
2) No he visto todavía ningún RPG, mi género favorito, ¿Para cuando el primero?. Sega es una compañia que en mi opinión siempre ha hecho grandes y muchos RPGs, ¿cómo es que todavía no han sacado ninguno en España? (que yo sepa).
3) He visto que puede que hagan una continuación para DC del que para mi es el padre de los mejores RPGs, PHANTASY STAR de master system, con secuelas en Mega Drive más tarde. ¿Es eso cierto? (Por favor, decid que sí).
4) ¿Cuál me recomendáis? *Power Stone* o *Ready 2 Rumble*.
5) ¿Desarrollará SQUARE para DC? sería una lástima que no lo hiciera.
6) ¿Habrá juegos a mitad de precio dentro de un tiempo como la serie platinum de PlayStaton?
Muchas gracias por todo y suerte con la revista, que está muy bien.
Antonio Gayo. (email)

**DC-M**: *Gracias por lo del tamaño, ha sido lo que más ilusión nos ha hecho. Lo del CD está descartado, no te preocupes. Nos parece muy bien que te guste la PSX, seguro que has pasado muchas horas ante ella y te lo has pasado muy bien, pero comprende una cosa: a nosostros la Dreamcast nos da de comer. Si fracasa , ¿quién nos paga el alquiler? Ya sabes, la mejor defensa es un ataque o, como dijo Bilardo, "al enemigo ni agua, al enemigo pisarlo". Además, nos lo pasamos bien haciendo bromas sobre la PSX. Seguro que la tres es genial.*
*Y ahora tus preguntas:*
*Lo de El Diablo II, de momento, parece más difícil que un RPG sobre la vida de Ana Obregón*
*El primero en llegar va a ser Evolution, pero tampoco parece ser nada del otro mundo (review en el próximo número). Te aconsejamos paciencia hasta la llegada del mejor RPG de la historia: Shenmue*
*Lo de Phantasy Star parece que va bastante bien encaminado*
*Ready 2 Rumble, la verdad. Reconocemos que nos emocionamos mucho con el review de Power Stone, pero la verdad es que Ready 2 Rumble es de lo mejor que hay para DC. Una compra obligada*
*Sega llora, patalea y suplica. Parece que el corazón de Square se está ablandando y las posibilidades de que desarrollen crecen. A ver qué pasa.*
*Sí, de hecho, en Japón ya han comenzado a reducir el precio de algunso juegos que salieron con la consola. De aquí unos meses está previsto que empiece a suceder esto en Europa* ■

## Carta del mes

Ciertamnete, debo admitir que me he comprado una DC y me ha sorprendido. Yo nunca he sido lo que se llama un hardcore gamer, pero vi en la FNAC los stands de demostración y quedé impresionado. El disco de demos me encantó y, bien, luego decidí comprarme unos cuantos juegos. ¡Qué sorpresa! Sólo había juegos de lucha o de carreras estúpidas. ¿Dónde están mis simuladores deportivos ¿Dónde está mi FIFA? ¿Dónde están mis juegos de F1? ¿Cómo espera Sega provocar un un impacto serio en el mercado con una gama de juegos tan tonta y limitada?
**Borja Furiño, A Coruña**

*DC-M: La verdad es que más de uno se ha quejado de esto y creemos que, en un principio, con razón. De cuaquier modo, las cosas se están arreglando. Ya tenemos UEFA Striker y WWS 2000, además de Monaco y F1 Gran Prix. También ha salido a la venta NBA Showtime y ya llega el mejor juego de baloncesto de la historia, NBA 2K, y el mejor arcade de fútbol, Virtua Striker. Todo requiere su tiempo. Eso sí, si odias los juegos de lucha, creo que vas a maldecir este número. No te rindas y no nos abandones, que no va a ser siempre así. Intentamos ser tan plurales y tan variados como el mercado nos permite. Gracias.*

He leído vuestra crítica de El Club De La Lucha y no puedo más que sentirme insultado por lo que he leído. ¿Cómo puede ser que os guste esa película? Aclaro que yo no me compro la revista (es mi hermano pequeño), pero me interesa el cine y vi que teníais una sección. Dejad que estas cosas las hagan los que saben. Dedicaos a los jueguecitos.
Martí Llongh (Lleida)

**DC-M**: *Creo que nos has confundido con Top Juegos, listillo. Esto es el colmo. ¡Siguiente!* ■



¿Alguien es capaz de **acabar alguna misión en *Toy Commander*?** ¿Es este juego **una broma pesada**?

■ **Miguel Rubio**

Podríais decirme si la dreamcast tiene un mecanismo antipirateo? ¿Se puede copiar con la misma facilidad que en la PSX? Sinceramente espero que no. Si algún gilipollas empieza a piratear en DC espero que le atropelle un autobús. Es lo último que le hace falta a la consola de Sega. Y es que si los desarrolladores empiezan a ver que la gente copia los juegos van a empezar a dedicarle más tiempo a protegerlos de la piratería que a hacerlos buenos, o peor, las compañías más pequeñas simplemente dejarán de colaborar con DC. Esto sería un desastre, pues si miras a la PSX ves que de los mejores juegos, bastantes son creaciones de desarrolladores pequeños. Incluso el nivel de creación para la consola de Sony ha descendido debido a los piratas. Desde aquí quiero pedirle a la gente que no compre juegos piratas. Dreamcast es la mejor consola y debe seguir siéndolo.
Juan Lozano (email)

**DC-M**: *El GD-ROM de DC ha sido diseñado para resistir bien la piratería. Parece ser que hasta ahora lo ha conseguido. Parece ser que se ha descubierto un sistema de convertir los juegos de importación al sistema europeo, aunque corres el riesgo de freír la máquina en el proceso. De cualquier modo, no te preocupes, pues seguro que los piratas se inventarán algo. Una pena, pues la piratería hace mucho daño a la industria de los videojuegos y debe ser erradicada cuanto antes mejor.* ■

Puse un disco de DC en mi ordenador y descubrí que puedes ver imagenes. Lo intenté con el Sonic Adventure y salieron imágenes de todos los personajes. Luego lo intenté con el DreamKey y salieron fotos del hardware. ¿sabéis si hay más discos con imágenes?
Además, me preocupa un poco el volumen de software que está Sega enviando a los medios. Parece ser que casi no envían nada. He leído artículos en revistas online denunciando que no han recibido ni uno. Incluso programas de tele u otras revistas parece ser que no tienen mucha más suerte. Si Sega sigue así, el público sólo va a saber de los juegos gracias a vosotros.
Marta Lucas (email)

**DC-M:** *La verdad es que el primer mes fue complicado. No os podéis ni imaginar lo que algunos editores han llegado a ignorarnos. De cualquier modo, debemos decir que Sega se ha portado de maravilla con nosostros. Algo que no podemos decir de algunos que nunca se ponen al teléfono, no envían nada o se creen que eres una revista de Heavy Metal. De momento, hemos conseguido sacar todos los juegos que queríamos, esperemos que todo siga igual.* ■

Vaya revista más chula. La verdad es que me encanta. La mayoría de este tipo de publicaciones son un bodrio, están mal escritas y sin feas. Yo, la verdad, es que estoy en segundo de diseño gráfico y debo decir que vuestra maqueta es genial. En cuanto a los juegos, tengo una duda, ¿alguien es capaz de acabar alguna misión en *Toy Commander*? ¿Es este juego una broma pesada?
Miguel Rubio (email)

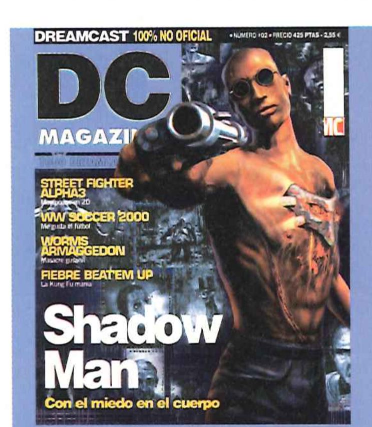
**DC-M:** *Gracias. Nos encanta que te haya gustado la revista. Nosotros estamos bastante orgullosos. Sabemos que hay cosas que mejorar, pero confiamos pulir el producto en los próximos números. Respecto a Toy Commander, entre todo el equipo no hay más de un par capaces de acabar la primera misión, la de aterrizar.* ■

Por qué no regaláis nada? Compré la revista con la esperanza de que incluyera un concurso, escribir y ganar, pero nada, ni un juego. ¿Voy a tener que gastarme 40.000 en la consola? Si hacéis un concurso, ¿puedo ganarlo? Os envío un salvapantallas con fotos de Geri Helliwell y Denise Richards, a ver si se os ablanda el corazón. Os quiero.
Pedro Hendrick (email)

**DC-M**: *Os lo creáis o no, este descerebrado sí ha enviado los salvapantallas de Denise Richards y Geri Helliwell. El problema es que al abrirlo pasó por delante el jefe y nuestro trabajo ha corrido peligro. La próxima vez te damos la dirección personal y nos los envías allí. Nacho Puertas ya se los ha copiado y Geri ya brilla en su PC. Pronto haremos concursos, no te preocupes. Estamos empezando. De cualquier modo, Nacho te regala su copia de Trick Style. Envíamos tu dirección. ¿Tienes algo de Liz Hurley o de Winona Ryder?* ■

Para empezar, reconoceré que no soy tan joven como la mayoría de los lectores de esta revista. De cualquier modo, no creo que este aspecto haya influido en lo que os voy a contar (*a ver con qué nos sales ahora - DC-M*). Mis pulgares sufren mucho, las falanges de mis dedos de songelan y tengo las yemas peladas. Esto me sucede tras jugar unas cuantas horas a *Soul Calibur* o a *Ready 2 Rumble*. Se lo he comentado a un amigo, que está cerca de los treinta, como yo, y él también ha sufrido los mismos problemas. Ambos hemos llegado a la conclusión de que esto es culpa del diseño del mando. ¿Le ha pasado a alguien más lo mismo?
Iker Larrañaga (email)

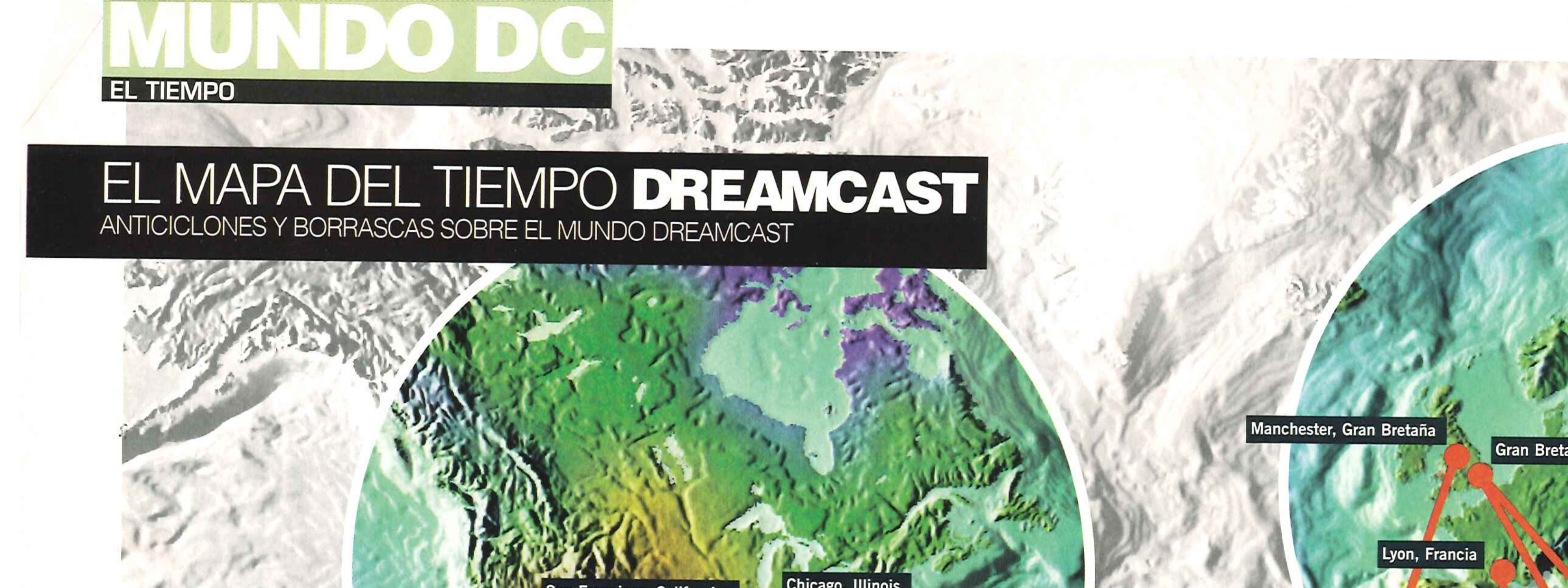
*DC-M: Algunos miembros del equipo han sufrido el mismo tipo de problemas, pero creemos que es debido a su manía a meterse el dedo en la nariz.* ■




**ESCRIBE A:**
**DC-M**
MC Ediciones
Paseo Sant Gervasio
16-20
08022 Barcelona
Fax:
93 254 12 60
Email:
dc@mcediciones.es

# EL MAPA DEL TIEMPO DREAMCAST

ANTICICLONES Y BORRASCAS SOBRE EL MUNDO DREAMCAST




## FRENTE TORMENTOSO

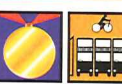
¿Hombres del tiempo? Bah, qué sabrán ellos de juegos.

**JAPÓN: LLEGA SHENMUE**
En un movimiento inesperado, Sega ha adelantado la edición de esta aventura épica. Así el juego se editó el pasado 29 de diciembre, cuando hace un par de meses la compañía había anunciado que no saldría a la venta hasta la próxima primavera, una decisión que muchos achacaron a problemas de desarrollo. Bien, pues, obviamente, parece que estos problemas han sido solventados antes de lo que se preveía. La edición ha supuesto un gran espaldarazo para Sega, cuyas acciones subieron el día en que anunció la nueva fecha de edición. De momento, no hay fechas para la llegada del juego al mercado europeo.

**EE.UU.: UN MILLÓN DE DC**
Sega América ha anunciado que la Dreamcast un millón se vendió el mes pasado. Esto sucedía algo antes de Navidad, por lo que la cifra es mucho más meritoria si tenemos en cuenta que las ventas navideñas (espectaculares, por cierto) todavía no se habían producido. Parece ser que PlayStation tardó un año y medio en conseguirlo y el iMac seis meses. Parece ser, así, que el mercado americano es el que está acogiendo con más ganas el nuevo producto de Sega.

**GRAN BRETAÑA: PREMIOS**
**DC-UK** nuestra hermana británica, ha sido nominada a mejor revista de vídeojuegos del año por Idin. Una gran fiesta organizada por la industria se celebrará durante este mes. Suerte.

### PUZZLES



Sega en América va a editar un juego de puzzle. *Sega Swirl* es un juego para uno o más jugadores que parece ser una combinación de *Tetris* y *Columns*. El juego se dará con la revista oficial de Dreamcast en América o en los CD's de demo que van con la consola.

### PRISAS




Midway está convirtiendo su arcade *San Francisco Rush 2049*. El juego, situado en el San Francisco del futuro, tiene cinco pistas, siete coches y muchos atajos. Todavía no se han facilitado ni fechas ni imágenes, pero cuando las tengamos os las enseñaremos.

### SUEÑO HUMEDO




Zed Two va a editar su gran clásico *Wetrix* para Dreamcast. Se trata de un puzzle acuático para uno o dos jugadores. Cuando leáis esto, ya estará a punto de salir para deleite de todos los que eran fans de la versión Nintendo - 64.

### COMPRA DE GT



Infogrames ha comprado la compañía americana de edición GT Interactive. Considerando lo mucho que trabaja Infogrames para Dreamcast, parece muy posible la conversión de grandes exitos como el celebrado *Driver* y el genial *Unreal*.

### CLAVE

Suicidio


Comercial


Retraso


Cagarro



Última hora



Novedad


Sexo


Plan sutil


Malhablado


Cooperación


Música

Tokyo, Japón

## SURFEANDO



Parece ser que la campaña de partnership entre Sega y Salomon en el juego *Snow Surfers* (ver review en este mismo número) está siendo un éxito. A ver si la próxima vez que se junten escojen un juego que no parezca de ZX Spectrum.

## CON CALMA



*Soul Calibur* ha entrado en las listas británicas de multiplataformas en el tercer puesto en su primera semana, sólo superado por los pesados *de FIFA 2000* y *Tomorrow Never Dies.* Se vendieron unas 160.000 copias, lo que no está nada mal.

## EL CLUB DE LA LUCHA




Naomi sigue atrayendo a Capcom y SNK en Japón y estos anuncian sus nuevos títulos en formato recreativa: *King Of Fighters 2000* y *Marvel vs. Capcom 2.* No te pierdas nuestro reportaje sobre la fiebre por los beat'em ups que encontrarás en este mismo número.

## NUEVO ORDEN




Sega Japón ha editado un documento en el que define su estrategia para el año 2000. Obviamente, juego online es la mayor prioridad. De hecho, ya se planea la reedición de algún juego con la opción online incluida. *Sega Rally 2* parece que será el primero.

Internet



Ganando dinero



Deporte



Sólo en Japón



Lucha



Cosas que molan



Ovejitas



Comportamiento desquiciado



Censura




Eventos




# EL TERMÓMETRO

El mes en temperaturas

°C 100 · 90 · 80 · 70 · 60 · 50 · 40 · 30 · 20 · 10 · 0

**Soul Calibur a la venta**
¡Sííííííí!

**Namco ama a Sega**
La legendaria compañía de videojuegos editará dos títulos para DC durante el 2000

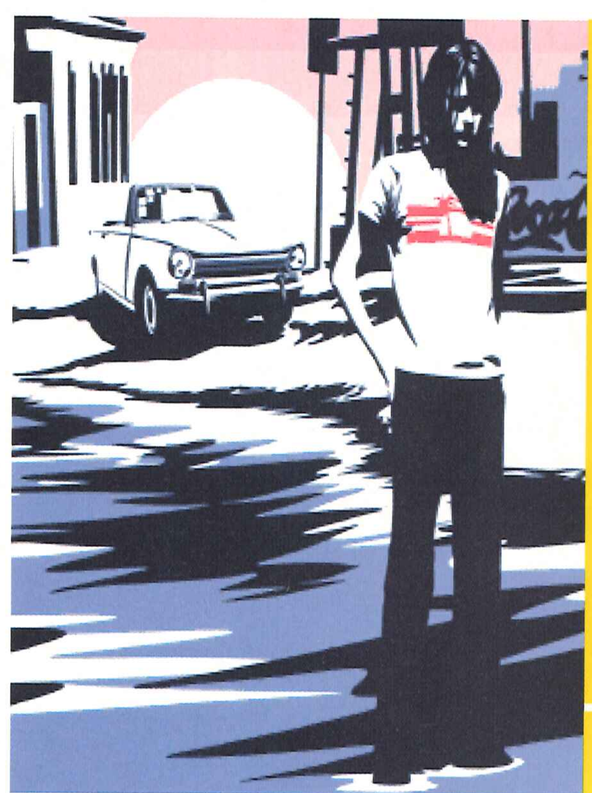
**Unas risas**
El peligro adictivo de *Chu Chu Rocket* ya nos ha atacado. Tened cuidado.

**Nadie lo hace mejor**
Bueno, eso es lo que alguien en redacción no para de decir

**Sega WWS 2000**
Muy lenta para unos, perfectamente realista para otros. Vosotros decidís

**No hay pesca**
*Sega Bass Fishing* se retrasa. De hecho, su edición en España no está ni confirmada.

**Clemente**
Dios, nos vas a destrozar al equipo que más queremos.



# BERNARD BUTLER

**FRIENDS & LOWERS** Creation/Sony

La vida después de Suede es tranquila. Pasear al niño por el parque, fin de semana en Bath con la mujer, componer sin presión a media tarde. Parar cuando te dé la gana. No esperar a que la diva acabe de empolvarse la nariz. No tener que depender de una sesión de fotos para poner las letras, no parar la producción para tener que ir a Italia a tocar en el sorteo de la lotería nacional. Sin prisas, sin la urgencia de los fans y de la compañía, sin compañeros que están en esto por las razones equivocadas. Sabiendo que eres el único que sabe y al único que nadie escucha. Ponerle fin a todo esto y ver como tenías razón, como tu ex banda de yonquis de diseño y madammes de postín se hunde en la más profunda de las miserias. Mientras, tú compras el periódico y vas a pasear al perro. Se te ocurrirá alguna buena idea, no te preocupes.
Así de tranquilo se lo tomó Butler al editar *People Move On*. Con rabia y ganas de venganza, pero con la tranquilidad que aporta el saberse triunfador por bagaje e historia, pero ajeno a cualquier presión. Ese disco pecaba de arrebato vengativo, de querer distanciarse demasiado de lo que era, pero sin conseguir llegar a donde parecía estaba lo que quería ser. Dos años más tarde llega *Friends And Lovers*, donde los tics del primero se pulen para acabar abrazando unos aires de clasicismo casi majestuoso. Se gana en sentido de urgencia, y eso es bueno. A Butler ya no le vale ser ex Suede, más que nada no le vale si quiere ser algo él mismo. Por eso aquí la guitarra ya no suena como 1993 dijo que debía y las letras ya no reflejan revanchismo ni despecho. Butler gana en tiempos acelerados y en clasicismo. Se despega casi por completo del sonido ambicioso y denso en pos de uno más simple, orgánico y, en ocasiones, hasta divertido. Y mejora, mejora mucho lo mostrado en el debut. De cualquier modo, uno tiene la sensación que todavía quedan un par de fantasmas que matar hasta que Butler pueda hacer el disco que lleva dentro. Gran potencial el de este chico, lástima que no tenga sentido del humor. ¿En qué banda dices que tocaba?

**Aitor Didi**

**BERNARD BUTLER**
**Vida después de Suede**

## BEASTIE BOYS

**The Sounds Of Science**
Gran Royal/Polygram

A estas alturas, citar a los Beastie Boys como referente obligado de la música popular de finales de este siglo (toma frase estilo Radio 3) es más repetitivo y estéril que los esfurzos de Beck por ser diferente. La historia de estos tres neoyorquinos descerebrados, místicos y peterpanescos a la vez es curiosa, poco comprensible y en algunos momentos tremendamente brillante. Y es que hay gente que todavía compra *License To Ill*, y hay gente que cree que *Paul's Boutique* es uno de los mejores álbumes jamás creados. Algunos hasta afirman que *Sabotage* es el mejor single de la década. Claro, con un background así de amplio, variado y loado, un disco de grandes éxitos de estos tres parece lo más atractivo para estas Navidades del armageddon. Y casi lo es. Casi es la palabra clave, pues es lo que uno tiene la sensación que ésta es la palabra que define la carrera de los Beasties. Casi. A punto de ser todo y muchas veces siendo un poco. Un buen grupo de punk rap, una pesadez hardcoriana, un buen grupo de hip hop, un tostón místico funki. Muchas caras para una sola moneda. Muchas grandes intenciones y pocas promesas cumplidas. Y este disco tiene la virtud y el defecto de reflejarlo todo. Desde los grandes singles, a los instrumentales funkis, pasando por las bromas hardcore y las patochadas country. Su imagen, su ideología, sus caras de mantequilla de cacahuete caducada, todo esto irrita y rebela. Les imposibilita a la hora de ser un serio referente. Y no hay nada malo en no ser serio, pero sí lo hay en dar risa. Artistas totales, el grupo de rap más grande del planeta es blanco. Hip Hop para los que aún temen un planeta negro, hardcore y chistes para los que han hecho de la ironía su bandera. En fin, a pesar de ellos mismos, los Beasties son un buen grupo, no tan grandes como los fans de Beck nos quieren hacer creer, ni tan irritantes como yo he querido hacer creer. Nada, que soy un resentido sin sentido del humor.

**Aitor Didi**




## BECK

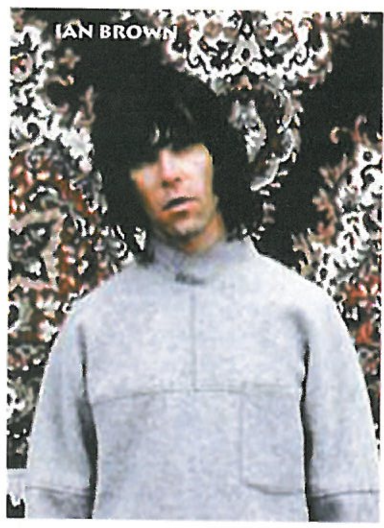
**Midnite Vultures**
Geffen/Universal

**La frase**: Beck es para los noventa lo que Prince fue para los ochenta. La persona más importante del mundo (Select dixit) se cree la frase y se saca de la manga un disco funk... y toda la parroquia contenta.
**El disco**: *Midnite Vultures* es peor disco de lo que algunos (incluidos el propio Beck) cree. Con una producción preciosista ignota en el hombre que firmó *Devil's Haircut*. Los burbujeos, los efectos de mira qué bueno soy y cuántos aparatos sé tocar, no le llevan a ninguna parte, solo a la fascinación de unos pocos y al aburrimiento del resto del mundo. Se podía haber ahorrado muchos minutos en este Midnite, todos sabemos que con poco puede rozar el cielo (sino escuchen *Mutations*). A Beck se le nota que hecha de menos a los Dust Brothers (co-productores de *Odelay*) y aunque el chico se esfuerza, son los Wiseguys quienes se llevan el oro con una soberbia remezcla de *Sexx Laws* en el single.
**Las canciones**: *Sexx Laws* es la mejor canción de Beck. Es la única que nos ha hecho olvida a *Loser*. El estribillo y la fuerza de la sección de viento no tienen comparación con otras canciones funk, aunque de fondo se intuya al Prince más díscolo o a los Funkadelics más locos. La orfebrería country pop de *Beautiful Way* parece sacada de su anterior *Mutations*, una preciosa balada acústica marciana, de esas a que nos tiene acostumbrados. *Hollywood*

*Freaks*, un experimento a medio camino entre el Issac Hayes más macarra y el Gangsta Rap. No, no produce Dr. Dre, pero lo parece. El falsete de *Debra*, maravilloso cierre para un disco que se hace demasiado largo.
**El problema**: Beck no es negro y su experimento de funk multicolor se hace demasiado indigesto. La monotonía que roza algunas canciones del disco como *Get Real Paid* o *Peache & Cream* hacen perder la paciencia hasta al más forofo. El mimetismo en los estribillos, que muchas parecen reconstrucciones de *Sexx Laws*... y esto para un disco de Beck es un pecado. Sobre todo cuando se ha creado un nombre gracias a su desparpajo para coger cualquier estilo y hacerlo suyo. La formula la sigue teniendo, pero el resultado deja, por primera vez en su carrera, mucho que desear.
**Manu González**

### BIRDIE
**Some Dusty**
It Recordings

Hay que ver con qué poco se puede hacer una canción. Con un par de acordes, un amago de melodía y ni media gota de sangre se han escrito algunos de los capítulos más gloriosos de la enciclopedia del pop, desde *Sunday Morning* y *Sunny Afternoon* al neo-folk femenino de los 80, Greg Brown o Dominique A. La diferencia es que al pop holgazán y anémico de hace veinte años ahora se le llama hedonista, y encaja estupendamente en el libro de


IAN BROWN

estilo de toda una generación que piensa que el entusiasmo no es elegante y que no hay mejor explicación que un largo silencio. Los miembros de Birdie se han graduado en esa escuela del perfil bajo y el pulcro descuido, las canciones de entre tres y cuatro minutos resultonas pero perfectamente intercambiables entre sí que ellos visten de viola, violonchelo, armónica y trompeta, de infantilismo decadente y verde limón. Eran los más listos de la clase. Y los más cínicos. Han aprendido muy pronto que medio más medio puede ser igual a uno y medio y que poco (o nada) siempre puede ser suficiente. Por eso han hecho un primer disco tan resabiado, astuto y en el fondo repelente. Con el cuarteto de cuerda que alfombraba las canciones de Saint Etienne, alguna idea prestada y algo de simpática displicencia se pueden hacer canciones. Incluso un disco entero, que suene un poco a todo y a nada. Estos chicos lo han demostrado, y ahora sonríen al ver su nombre asociado a los de Crosby, Reed o Ray Davies, porque se sienten flor de un día y no van a dejar pasar su oportunidad de comerse todos los canapés y abrazar hasta a las farolas.
**Ángel Urtubi**

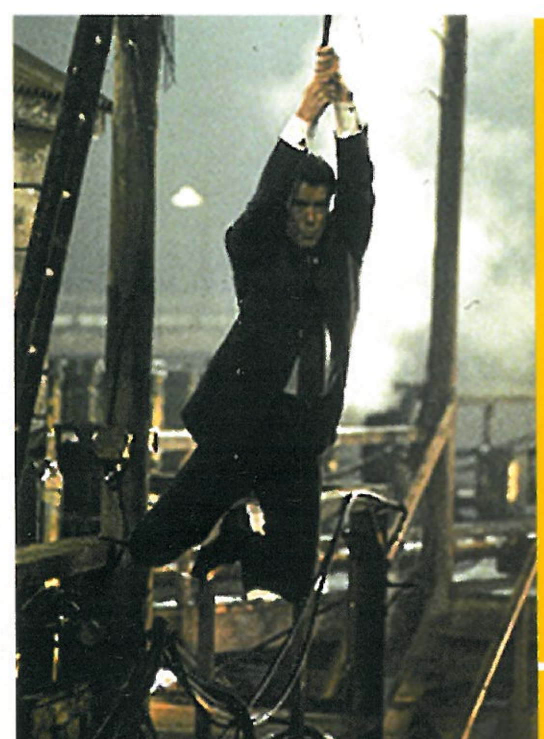
### IAN BROWN
**Golden Greats**
Polydor

Ian Brown no sabe cantar, y esto, que no es un problema ni para ti ni para mí, se convierte en algo bastante grave si te dedicas profesionalmente a eso, a cantar. Uno recuerda aquel concierto de Stone Roses en Benicàssim en 1996 y tiene que aferrarse fuerte a la silla para no caer del ataque de risa. Dios, en mi vida había visto a alguien desafinar tanto. Era incapaz de pillar ninguna canción en su tono, entraba tarde y, lo peor, se comportaba como si fuera la más grande estrella jamás vista en el litoral castellonense. Dos meses después, claro, los Stone Roses se separaron, John Squire se convirtió en tu abuelo en versión rockstar y Ian Brown sacó un disco. Luego le metieron en la cárcel, pero no por cantar mal, que hubiera sido más justo, sino por pelearse en un avión. Y ahora se edita su nuevo álbum. Uno pensaba que en la cárcel -del mismo modo que algunos leen, otros hacen pesas y algún excéntrico se saca un título- el Rey Mono habría tomado clases de voz. Pero no. *Golden Greats* nos muestra todas las limitaciones del simio. No canta bien (¿ya la había dicho ésta?), no sabe escribir canciones y no tiene ni idea de cómo concebir un álbum. Y es una pena, porque aquí la mayoría de los temas empiezan bien, con buenos samplers y loops creativos, pero todo se va al garete cuando el colega abre la boca. No hay melodías, ni estribillos, ni puentes. De uno saltó su carrera hace años y sigue cayendo. ¿Cuándo se dará de una vez con el suelo?
**Nacho Puertas**

### OTHER TWO
**Super Highways**
Dro/East West

Me decía un buen amigo, escuchando en un café el *Me and the Farmer* de los Housemartins, que ya no se hacen canciones así de tontas y de buenas. Aquella tarde recordamos los tiempos en que Swing Out Sister, Aztec Camera, Fairground Attraction y Kim Wilde significaban todos una misma cosa: emociones, esperanza, buen humor, yodo para el desconsuelo de una infancia que resultó, como cualquier otra, de lo más detestable. Si hoy en día descubres una canción mínimamente parecida a *Me and the Farmer*, lo primero que viene a tu mente es la palabra ironía, obcecado como está el pop actual en confundir alegría con estulticia. Y es que no parece existir una elección a medio camino: o se corta usted las venas o vuelve a párvulos (pero decida lo antes posible). Por eso es bonito encontrar un disco como *Super Highways*, todo lo mainstream que algún crítico de bohemia quiera pensar, tan confortable y evocador como el colchón donde pasaste las paperas, el sarampión y la primera polución nocturna. Las canciones de Other Two (ex componentes de New Order) son caramelos de dance-pop que empachan lo suyo, pero supongo que lo bueno del dulce está en sentir el peso de tu estómago. Porque no siempre basta con un solo bombón, una sugerencia casual, la mirada de soslayo: hay momentos en que prefieres ver cómo alguien se planta frente a ti y te arranca el corazón. En otras palabras, que la moda debería ser vivir en aras de lo espontáneo, de lo inmediato. Y dejar a los jóvenes enfermos, enamorados y descarriados que se adueñen del minimalismo, los sonidos del silencio y la frustración. Yo vine aquí para ser feliz.
**Juan Manuel Freire**


BECK



## 007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

Director: Michael Apted
Interpretes: Pierce Brosnan, Sophie Marçeau, Robert Carlyle, Denise Richards.

La tercera aventura del James Bond de los noventa demuestra una vez más lo bueno que era Sean Connery. Una de 007 sin el escocés no es una película de James Bond. Lo siento, pero la emoción de ver *Goldfinger*, *Sólo se vive dos veces* o *Desde Rusia con Amor* no es comparable con todas los films de la serie que han llegado después. Ni aunque Pierce Brosnan sea mejor Bond que Moore y Dalton.
El Bond de los noventa ya no es el que era. Las tres aventuras Hi-Tech de *Goldeneye*, *El mañana nunca muere* y *El mundo nunca es suficiente* son divertidas, te pasas dos horas amenas de explosiones y gomina, pero en el fondo son tan intranscendentes como una tarde de domingo jugando al PC Fútbol. Han sacrificado al Bond más cínico (aunque el último chiste del film es de un mal gusto impresionante) para potenciar a un nuevo Bond con cierto trasfondo dramático (bueno... al menos lo intentan). Atrás quedan las horas de silencio de Roger Moore y los gestos del histriónico Timothy "Soy un actor" Dalton. También son parte del pasado esos malos que daban personalidad a todo buen film de 007. El malo de *El mundo...* es un personaje para olvidar. Sir Robert Carlyle da vida a un anarquista sin sentimientos. No literalmente, tiene una bala alojada en su cerebro que le impide sentir nada, lamentablemente esta original idea esta tan desaprovechada que francamente no te explicas porque han creado al personaje con esta cualidad.
Al fin y al cabo, lo mejor de *El mundo nunca es suficiente* son las chicas. La jefa M (insuperable Judi Dench). La mala Elektra King/Sophie Marçeau que aporta algo de calidad a la película. O el re-descubrimiento de Denise Richards como la científica nuclear Christmas Jones, la mejor chica Bond que se ha visto desde Horror Blackman, aunque solo sea por la escena del pantalón corto y el top.
**Manu González**

007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
**Agitado y algo revuelto**

### EL DIARIO DE FELICIA

Dir: Atom Egoyan
Int: Elaine Cassidy, Bob Hoskins

Felicia (una estupenda Elaine Cassidy) es una joven irlandesa que abandona su casa para ir en busca de su novio en Gran Bretaña. Debe comunicarle que está embarazada. Como no conoce muy bien el paradero exacto del chico, Felicia empieza a deambular por la zona industrial periférica de Birmingham. Allí se encontrará con un curioso personaje: Hilditch (Bob Hoskins, en un papel memorable), obsesionado por los programas de cocina de otro curioso personaje: Gala (Arsineé Kanjidian, una habitual en los films de Egoyan). Felicia aceptará la ayuda que le ofrece Hilditch para buscar a su novio. Sin embargo, no es la primera vez que Hilditch se presta voluntariamente para ayudar a jovencitas como ella. Así es el planteamiento de la nueva historia de Atom Egoyan después del reconocimiento mundial (recordemos las sorprendentes nominaciones al Oscar de 1998) de su anterior película: la *intachable El Dulce Porvenir*. Por segunda vez adapta una novela, en éste caso de William Trevor. Y es que Atom Egoyan parece que empieza a "padecer" de madurez. Un claro síntoma es precisamente el abandono de guiones propios para adaptar textos ajenos. Eso no quiere decir que *Felicia's Journey* sea una mala película, al contrario: resulta absolutamente excepcional. Lo que pasa es que confirma contundentemente lo que ya se podía empezar a ver en *El Dulce Porvenir*: una pérdida de la experimentación y magia de sus memorables primeros films (*El Liquidador, Exotica, Speaking Parts*) para abrazar, no de una manera muy exagerada, un cierto filón estándar demasiado cómodo para
quienes le adorábamos como el último gran inventor de cine. Pero claro, no le podemos pedir siempre lo mismo, la gente crece, madura y se asienta. Lo mejor: Bob Hoskins, merecería todos los Oscars del mundo.
**Marc Prades**

### NADIE CONOCE A NADIE

Dir: Mateo Gil
Int: Eduardo Noriega, Jordi Mollà

El bueno, el malo y Sevilla son las tres entidades sobre las que se construye esta película. Y digo entidades porque eso es lo que son, unidades invariables e inamovibles alrededor de las cuales gravitan el resto de los elementos. Bueno, esto es un thriller de suspense, así que podríamos decir que es normal. Lo que ya no es tan normal es que la primera película de un director prometedor (guionista de Amenábar y alabado por sus cortos) sea tan previsible y tan mecánica. Viéndola, uno tiene la sensación de que alguien ha querido repetir los taquillazos de Amenábar, sin tener que someterse a sus exigencias de gran cineasta, y ha fichado a su mano derecha para que haga algo así como parecido. Lo malo es que Mateo Gil apunta (o, más bien, sugiere) un estilo propio que se ahoga en lo rutinario y casi telefílmico de su dirección.
En cualquier caso, ésta no puede considerarse en conjunto una mala película. Puede que sea algo decepcionante, pero es entretenida y mantiene al espectador bien pegadito a su silla durante un buen rato. A veces, que esto se consiga haciendo algunas trampillas con el guión y sin transmitir ninguna emoción tampoco es tan malo. Y, de todas maneras, hay que reconocerle a Gil haber sabido sacar partido del habitual histrionismo de Mollà y hasta haber contenido a su televisiva novia, Paz Vega. Así las cosas, no es arriesgado esperar que en la próxima ocasión Mateo Gil se suelte un poco el pelo y nos ofrezca un producto algo menos prefabricado.
**Eugenia De La Torriente**



### ROSETTA

Dir: Luc y Jean-Pierre Dardenne
Int: Emilie Dequenne, FabrizioRongione, Anne Yemaux

La primera escena de *Rosetta* sienta las bases de su prerrogativa y de su protagonista: la imagen y el sonido activan la acción por la vía seca, agria y veraz de un puñetazo (se cierra una puerta y el gesto contiene más violencia que cualquier explosión); Rosetta traza su escape, repele brazos y piernas, Rosetta brinca, escupe, nunca se inmoviliza. Pierde su trabajo, dimite como personaje y se muestra humana, es decir, contradicción, animalidad y angustia. A la caza de otro empleo y una aceptación, de una "vida normal", el cuerpo de Rosetta se hace proyectil y diana, cauce de furia y víctima de condenas. Su tensión es más palpable cuanto más liviana.
Y cuando parece que Rosetta empieza

a ser el mero blanco de una cruel conspiración, la película pervierte la expectativa y da a su trama una vuelta de tuerca, necesaria y consecuente, que suscribe el tono de documento. Porque *Rosetta* es, por encima de todo, trigo limpio: no busca la identificación del espectador con sus personajes ni pretende crear metáforas, buscar respuestas o elogiar el afán por la supervivencia que puebla las periferias. Hoy por hoy, la película representa el modelo más valiente y valioso (quizá el único legítimo) del cine que pretenda mostrar a "los otros" tal y como viven, cómo apechugan, cómo desesperan, por qué su cólera, por qué su indolencia. Adiós a los mártires de Ken Loach, a los tonos grises y la ambigüedad. Al final, el mañana se inclina hacia la misma incógnita y otra caída.

**Juan Manuel Freire**

# Vídeo

### JUGANDO CON EL CORAZÓN

Dir: Willard Carroll
Int: Gena Rowlands, Sean Connery, Angelie Jolie

Uno de los mejores films que ha dejado la década de los noventa es, sin duda, *Short Cuts*, de Robert Altman. Un film enorme en todos los aspectos, de voluntad ambiciosa y reveladora, de larga duración y eternas secuelas. *Jugando Con el Corazón* se podría decir que es una versión de bolsillo de la obra de Altman. La plantilla es muy parecida. Diversos personajes sin nada aparente en común (estructurados en forma de parejas) se mueven por una historia en la que todos sufren males parecidos. Incomunicación, alienación, el devastador efecto del tiempo, el letal efecto del amor. Carroll se plantea una estructura ambiciosa, con voluntad universal. Intenta cubrir varios espectros sociales, diferentes edades y coyunturas. Y aquí el film se da de bruces con sus limitadas posibilidades. Hay historias interesantes y bien resueltas (la de Connery y Rowlands y la de la magnífica Angeline Jolie), algunas con el mismo interés que un documental sobre koalas en Borneo (la de Gillian Anderson) y otras que no se sabe dónde van (la de Madelaine Stowe). El puzzle se complica al final, lo que ayuda a soportar algunas líneas argumentales que te invitaban a salir a echar un cigarrillo -cada vez que sale Scully sabes que no pasará nada, que mejor sales a por una Coca Cola hasta que vuelvan Angeline o Sean. Así, el desequilibrio quiebra una película que podría haber sido más y se queda en un collage. Algunas fotos están bien, pero yo nunca hubiese puesta ésa.

**Nacho Puertas**

### EJECUCIÓN INMINENTE

Dir: Clint Eastwood
Int: Clint Eastwood, James Woods

Solvencia contrastada, saber hacer, madurez. Todo. Clint Eastwood se ha convertido en uno de los mejores directores del mundo. Miramos atrás y nos es imposible nombrar ninguna película mala dirigida por este hombre. Desde *Birdie* a *Medianoche En El Jardín Del Bien Y El Mal*, pasando por las sublimes *Sin Perdón* y *Poder Absoluto*. La deliciosa *Un Mundo Perfecto*, la cáustica *Cazador Blanco, Corazón Negro*. Eastwood es enorme y prolífico. Y el año pasado hico su entrega de cada doce meses con esta notable *Ejecución Inminente*, en la que, por lo manido del tema -pena de muerte, negro inocente, periodista borracho- todavía hay más mérito. Clint ya puede coger lo que sea y hacer algo fantástico con ello. Es lo que nos prometieron que sería Woody Allen en estado de hiperactividad, pero, por mucho que les pese a los casposos de barba y pipa, Eastwood es mucho mejor. Muchísimo.

**Nacho Puertas**

### TODO SOBRE MI MADRE

Dir: Pedro Almodovar
Int: Cecilia Roth, Marisa Paredes, Penélope Cruz

Have ya tiempo que cuando gritas ¡manchego! En el metro, la gente ya no te responde ¡queso! No, ahora gritan ¡Almodóvar! Y lo hacen en el 72 que me lleva cada mañana a currar, en el 279 que llega a Tottenham en Londres y en el 36 que llega al campo de los Giantts en San Francisco. Sí, Almodóvar ya es patrimonio universal, como Doñana, como las Tablas de Daimiel. Y lo es desde hace tiempo, prácticamente el mismo que hacía que no sacaba una buena película. Todo Sobre Mi Madre lelgó a principios de año como el giro que la filmografía del de los quesos necesitaba. Cambio relativo de registro, cambio total de localización, nuevas espectativas. Con una soberbia Cecilia Roth, una deliciosa Penélope y la San Juan de alter ego, Almodóvar hace un homenaje a sus nuevas filias y a sus viejas en esta pel^icula que es mejor que muchas, pero que no alcanza a ser lo que casi todos (sobre todo él mismo) necesitábamos. Melodrama, mujeres, colorines, papel de pared, travestis. Barcelona ¿Barcelona? Bueno.

**Nacho Puertas**



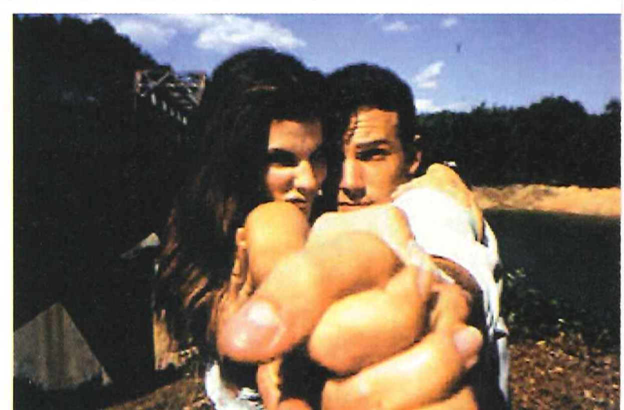
### LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA

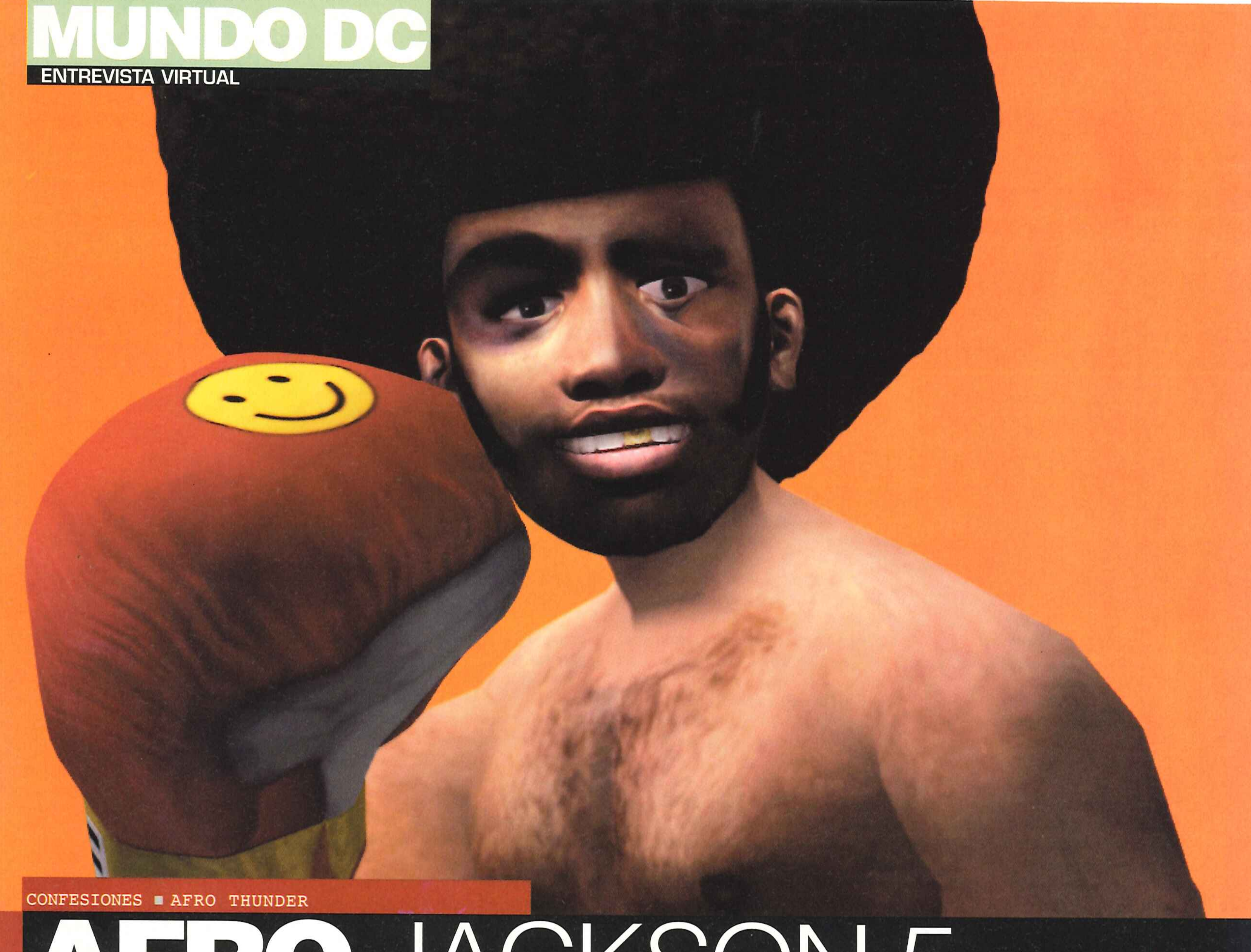
Dir: Brownen Hughes
Int: Sandra Bullock, Ben Affleck

La moral es una cosa que normalmente siempre se pone en medio para fastidiar las cosas. La moral es como el orgullo, sólo sirve para hacer daño. Sirve para hacerte dudar de magnos films como *El Cazador*, de fantásticas bandas como Lynyrd Skynyrd. Y, obviamente, a otro nivel, la moral te hace dudar de esta película. Y os preguntaréis qué narices tiene que ver la moral en una obra en la que sale Sandra Bullock. Pues mucho. La película narra el viaje hacia la boda de un hombre gris y aburrido. Ese viaje se torna un viaje hacia la luz, la vida y el riesgo de mano de una desquiciada perdedora. Lo que pasa es que él nunca se quedará con ella. No es suficiente. Así, *Las Fuerzas De La Naturaleza*, aparte de una comedia muy lograda que en ocasiones adolece de falta de ritmo, se convierte en un canto a la normalidad, a las reglas establecidas y, si me apuran, al clasismo. Y esto es casi imperdonable (si no fuera porque la Bullock está tremenda).

**Nacho Puertas**







CONFESIONES ■ AFRO THUNDER

# AFRO JACKSON 5

## En el rincón rojo, el hombre con una sonrisa en el guante, el hermano... ¡Afro Thunder!

La estrella de *Ready 2 Rumble* es, sin duda, el hombre que con toda la modestia del mundo se llama Afro Thunder. Nacido y criado en Nueva York, Afro es un ex taxista que un día decidió cambiar el volante por los guantes. Ha combatido contra todos los grandes y, aunque su récord no es para nada espectacular, él sigue siendo uno de los personajes del mundo de la lona más queridos por el público. El hombre es un espectáculo.

Su característica más destacable es, por supuesto, su pelo afro, el cual la última que fue medido alcanzaba un diámetro de metro y medio. Su próxima gran cita es un combate contra Boris "El Oso" Knockimov. Ambos se han enfrentado en varias ocasiones y Afro parece el único capaz de ofrecer resistencia al monstruo ruso. Por otra parte, Afro encadena una serie de victorias espectacular en sus combates con el luchador de sumo Salua. Nos desplazamos hasta el estudio que Afro tiene encima de su piso en Rhode Island.

*Hola, Afro*

Hey, hermano, ¿cómo lo llevas?

*Pues bien. ¿Y tú? ¿Cómo va la preparación para la gran pelea?*

Nada mal, ¿sabes? Knockimov es un verdadero hijo de su madre, pero esta vez le voy le voy a patear el culo.

*Eso debe hacer daño. ¿Cómo se pasa de ser taxista a ser boxeador?*

Bien, es muy diferente, aunque no tanto como te podrías creer. Ya cuando llevaba el taxi me tenía que enfrentar con manguis del Bronx y, ciertamente, estos profesionales no son mucho más duros que esos mamones del Bronx. Tío, que estos llevan guantes y aquellos navajas.

*¿Y este corte de pelo? ¿De verdad tiene más de metro y medio de diámetro?*

(ríe) Oh, tío. Bien, a las tías les gusta. Por ejemplo, anoche estaba esta titi al lado del ring y se le veía en los ojos que la ponía a cien. Y, bueno, le dejé tocarlo y... (ríe)

*¿De verdad que encuentran tu pelo sexy?*

Tío, tú estás enfermo, yo no he dicho nada sobre mi pelo

*Bueno, ¿hay alguna mujer especial en tu vida?*

Te diré una cosa, tío. Me estoy trabajando a esa pava, Lulu. Veo en sus ojos que ella también quiere su parte de Afro Thunder. Cuando lucho contra ella la tía no puede parar de tocarme. Le encanta como me muevo. Es una cachonda.

*Eres famoso por tu imitación de James Brown al iniciar cada pelea, ¿cómo surgió eso?*

Tío, James Brown es el jefe. Y no hay anda malo en darle al público lo que quiere. Ellos adoran a Afro, adoran mi estilo. Tíos patéticos como Salua no podrían aunque quisieran, por eso la gente me adora. Les vuelvo locos.

*¿Algún consejo para los chavales que quieren seguir tus pasos?*

Bien, no hay mejores pasos que seguir que los míos, amigo. Mantened la calma, cuidad de vuestras titis y de vuestro corte de pelo. ■




# **LOS CLÁSICOS BÁSICOS:** TERCERA PARTE

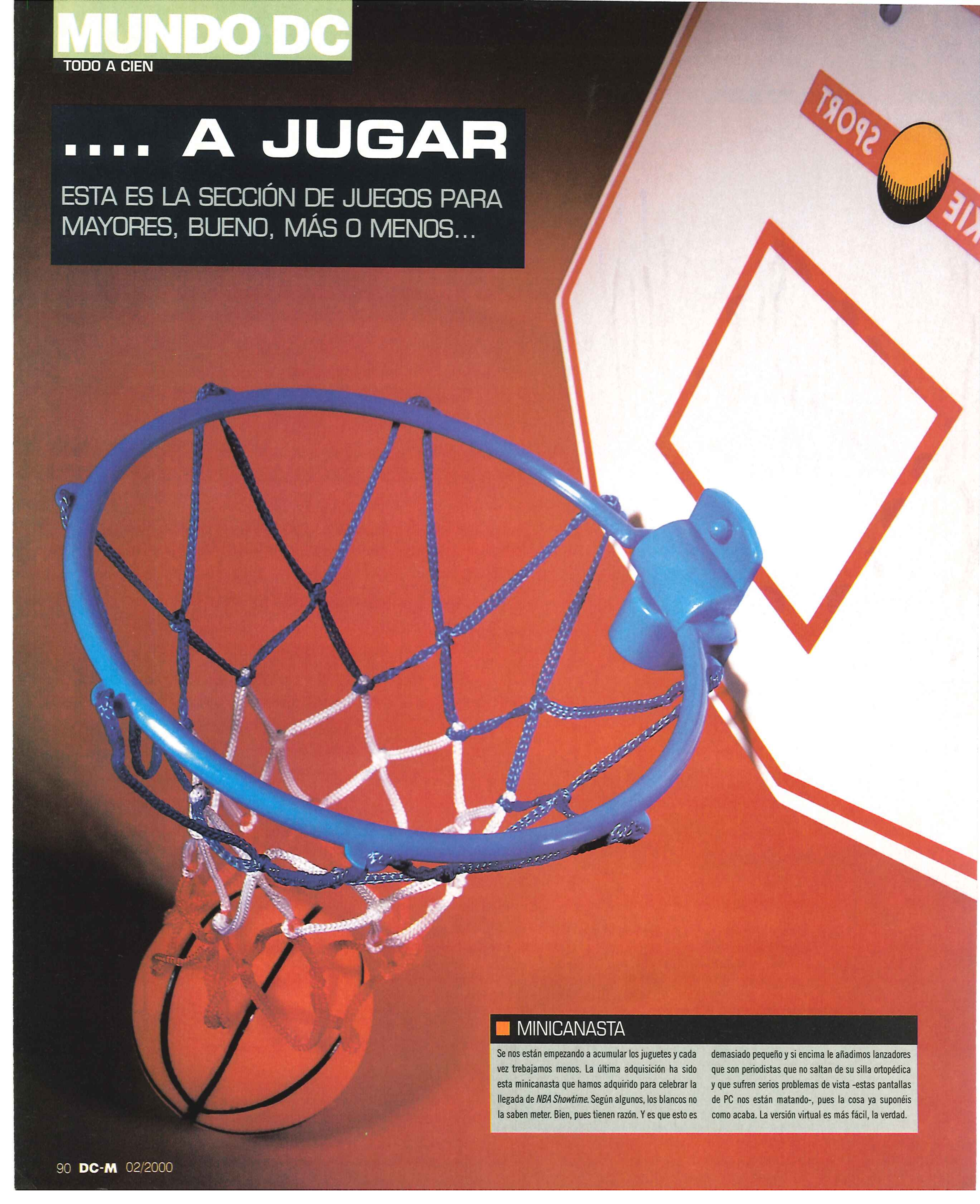
## **La tabla de resultados:** Dreamcast alimenta los vicios de los adictos a los juegos.

Si eres alguien que creció durante los ochenta, recordarás que en aquella época habían muy pocas de las que sentirse orgulloso. De hecho había sólo tres: tus figuritas de Star Wars, tu BMX y tu tabla de resultados en los videojuegos. Bajar al salón recreativo de la esquina, meter una moneda de cinco duros en la última recreativa y ver tu nombre en la tabla de los mejores resultados era una experiencia de afirmación personal sinigual, mejor que un sobresaliente en matemáticas, mejor que llegar a comprender las ecuaciones, mejor que salir con la chica más guai de sexto. Bueno, casi. ¿Y cuál era la decisión más importante que debías tomar en aquella época? Fácil. Sin duda, era decidir qué tres letras iban a formar el seudónimo que ibas a introducir en las máquinas. Uno que te definiera, que hiciera saber a tus amigos quién eras, quién era el mejor. ¿Seguías el camino fácil e introducías tus iniciales? ¿O el hooligan que todos llevamos dentro te forzaba a poner cosas menos específicas pero más ofensivas? Oh, aquellos maravillosos años.

A pesar de que las puntuaciones todavía son un elemento importante en muchas recreativas, hay que reconocer que durante esta década han perdido peso con la masificación de las consolas caseras. Sí, las mejoras tecnológicas te han traído *Quake*, *Tomb Raider*, *Resident Evil* y compañía, juegos en los que más que puntuar, se trata de explorar nuevas áreas y completar tareas. Entonces, claro, la tabla de puntuaciones no tiene mucho sentido.

Gracias a Dios las tablas vuelven a estar de moda. Vivimos un revival. Tres meses atrás, un freak de los videojuegos llamado Billy Mitchell consiguió la puntuación más alta posible en Pac Man (3.333.360 puntos), despertando gran admiración e interés en todos los medios de comunicación. Además, revistas de videojuegos como N64 vuelven a publicar tablas de resultados y, mejor todavía, los propietarios de los móviles Nokia 6110 incluso tienen webs con las puntuaciones de de los simples juegos que el teléfono incorpora (Snake y Memory).

Y si hay algún lugar en donde todo esto se hace todavía más evidente es en la Dreamcast. Gracias al acceso a internet que ofrece la consola, los desarrolladores han creado webs para los mejores resultados, permitiendo que los jugadores carguen los suyos para que así el mundo pueda admirarse de su habilidad. Échale un vistazo a top ten de *Sonic Adventure*, donde podrás comparar tus resultados con los de gente de Noruega, Japón o Australia. El salón recreativo de la esquina se ha hecho realmente grande.



# .... A JUGAR

ESTA ES LA SECCIÓN DE JUEGOS PARA MAYORES, BUENO, MÁS O MENOS...

## MINICANASTA

Se nos están empezando a acumular los juguetes y cada vez trebajamos menos. La última adquisición ha sido esta minicanasta que hamos adquirido para celebrar la llegada de *NBA Showtime*. Según algunos, los blancos no la saben meter. Bien, pues tienen razón. Y es que esto es demasiado pequeño y si encima le añadimos lanzadores que son periodistas que no saltan de su silla ortopédica y que sufren serios problemas de vista -estas pantallas de PC nos están matando-, pues la cosa ya suponéis como acaba. La versión virtual es más fácil, la verdad.



## EL FANTASMA DE PLAYMOVIL

¿Te parecen los personajes de *Soul Fighter* ciertamente terroríficos? ¿Te provocan pesadillas, sudores fríos y otras disfunciones del sueño? No tengas miedo, que aquí te presentamos un mostruo que asusta menos y que además, se ríe. Va con bola y cadena, pero son de plástico. Sus piernas y sus brazos se mueven y cuentan que están trabajando en una versión nueva que imita a Chiquito.

## PERSONAJE DE WWF

Tiene mala pinta, ¿no? La verdad es que desde que Telecinco no nos deleita con esas matinales de Pressing Catch nuestro contacto con este deporte espectáculo tan cerebral se reduce a los juegos. Aquí nos llega esta figura de plástico que no grita ni hace muecas y, además, se deja moldear como si fuera de plastelina. Tiene amiguitos. Y juntos se pelean.

## COMIC DE SHADOW MAN

Antes de que *Shadow Man* fuera un videojuego existía el cómic -perdón, la aventura gráfica-. Ciertamente, no es Garfield ni Snoopy, así que no esperes animalitos simpáticos que se persiguen por la casa, ya que aquí hay sangre, oscuridad y sustos. Hay un montón de muertos que están vivos, gente que corre hacia algún sitio y mucha oscuridad. Igual que el Lecturas.



# SOLVENCIA CONTRASTADA

## EL DINERO LO ENSUCIA TODO

**Nueve mil pesetas son mucho dinero. Mi padre debe trabajar una semana entera en las minas de queso en Alsacia para ganar todo este dinero. Mamá ayuda un poco entreteniendo a los hombres de negocios japoneses después de que salgan de trabajar, pero ni así llegamos. Y esto pasa, por lo que si ya te tienes que gastar toda esta pasta, como mínimo, que los juegos te diviertan. Lo que pasa es que muchos de los juegos que se editan no ofrecen ese mínimo nivel de diversión que separa la inversión de la sensación de haber sido timado.**

Tus discos más adorados los podrás poner y poner durante años (mi nuevo CD de Britney Spears no ha salido del reproductor ) y sólo cuestan dos mil quinientas pelas. En cambio, los juegos se quedan pasados en poquísimo tiempo. Claro que recuerdas esos viejos juegos que te entretenían al salir de clase en tercero de EGB, pero prueba de jugar ahora con ellos, te aburrirán en menos de diez minutos.

Entonces, cómo puede ser que la mayoría de los juegos sean meras variaciones de pelea/conducción/exploración. Y no sólo eso, también sucede que la mayoría de los juegos modernos salen a la venta no terminados, sólo para así cumplir las estrictas reglas de edición de las grandes compañías.

Con todos los millones que se gastan en equipos de desarrollo más numerosos que la población obesa de EE.UU, ¿cómo puede ser que se sigan editando juegos que son una basura? Entre toda esta gente involucrada debe haber, como mínimo, uno que vea esta aberración. Uno sospecha que no lo ve sólo uno, sino casi todos. Los programadores, los probadores, los encargados del marketing e incluso las relaciones públicas siliconadas y vestidas de Prada se dan cuenta. Lo que pasa es que tras gastarse millones desarrollando Cow Racer 2 y ver que es una mierda, lo único que les queda es ponerlo en las tiendas y esperar que algún adolescente despistado lo compre. Uno de los juegos de PlayStation más exitosos del año fue editado antes de hora para que así sus cifras de ventas entraran en el balance anual de la compañía. A las compañías no les gustas, sólo les gusta tu dinero. No dejes que te toquen el corazón. Se lo comerán. O lo venderán.

Más malas noticias: PlayStation todavía vende más que DC. La razón es que la PSX es ahora baratísima -vale casi lo mismo que un paquete de Camel o una cerveza. Entonces, claro, la familia va al Pryca a comprar papel de wáter y la ven allí por 19.900. "Venga, ponla también en el carro y cuidado con los huevos". En cambio, una DC más un juego cuesta casi 50.000, una cantidad bastante importante para la mayoría de la población. Hasta Bill Gates se lo pensaría.

Al menos DC le está dando una paliza a la N64, los responsables de la cual han pensado en una táctica de mercado genial para vender más copias esta Navidad: sacarla en diferentes colores -seguro que la población nacional de palomas está impresionada. Luego, además, ponen los juegos a 12.000. Se creen que somos estúpidos. ¿Y nosotros les damos de comer? Vaya.



Este mes
SACIA TU HAMBRE
Las buenos jugadores necesitan platos con sustancia y buenos condimentos. Este mes te proponemos una indiges-tión de futuro, de turismo de altos vuelos y de insectos homicidas. No te conformes con un simple menú cuando puedes elegir el mejor plato
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 11 495 Ptas. 2,98 €
QUAKE III ARENA
El shoot'em up más esperado de la historia
ANALIZAMOS
MIGHTY HITS SPECIAL
LE MANS 24 HORAS
EAGLE ONE
THEME PARK WORLD
SEGA WORLDWIDE SOCCER
TOY STORY 2
THE NOMAD SOUL
ARMORINES
INVASIÓN DE COLEÓPTEROS ASESINOS
MUY PRONTO EN TU PLAYSTATION Y DESDE YA EN TU N64.
GRAN TURISMO 2
ESPECIAL DE 8 PÁGINAS
Primer análisis, entrevista con sus creadores y revisión de los coches y circuitos
Ya a la venta nº 11
TOP JUEGOS
Tu puerta de acceso al mundo virtual
Todos los juegos, todas las plataformas

# ¡Suscríbete!

## DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (25% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.)

Nombre y apellidos: ..............................................
..............................................................
Calle: ..........................................................
Población: ....................................................
Provincia: ........................... C.P.: .....................
Teléfono: .......................................................

**Forma de pago**

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ............................................
Caducidad: ......................................................

Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ..........................................................
N.º: .............. Población: ..................................
C.P.: ......................... Provincia: .........................
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ..............................................
de la cuenta o libreta: .........................................

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

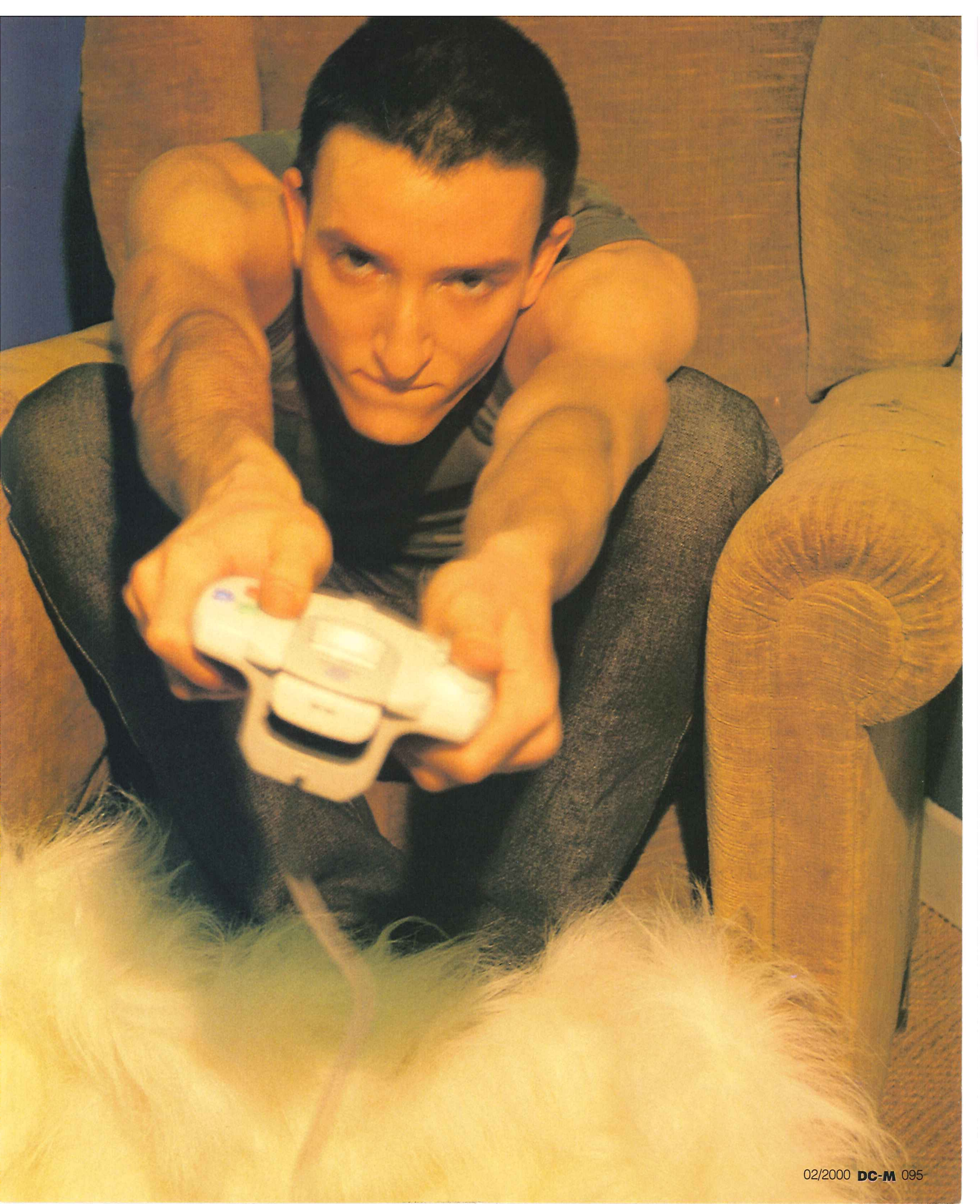
............... a ............... de ......... de 2000
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

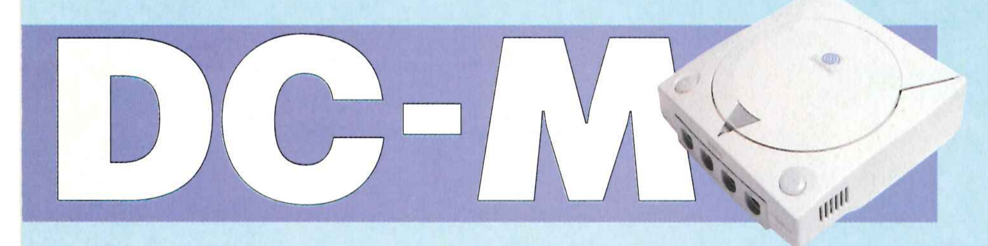
**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59



# Próximo número




**En el mundo Dreamcast. En el mundo real el 15 de febrero.**

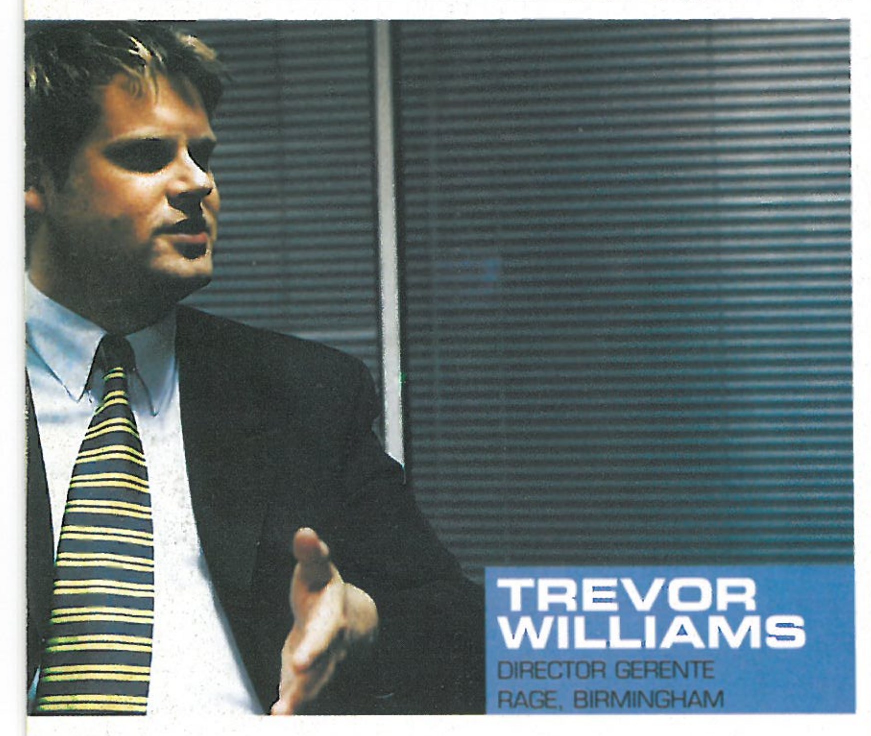
**¿Y tú que creías que los taxistas de tu ciudad estaban locos?** Espera a que veas esto, chaval. La mejor conversión arcade llega en febrero. El loco del pelo verde y el taxi amarillo. Además, **Fighting Force 2**, **Evolution**, **Virtua Striker 2** y todo lo que le puedes y debes pedir a la mejor revista sobre **Dreamcast** del mercado. **¡Siga a ese taxi!**





# El cerebro en el bote

Ser un cerebro en un bote es algo tan surrealista como aparentemente estéril. Con cinco juegos de DC todo gana sentido.



**TREVOR WILLIAMS**
DIRECTOR GERENTE
RAGE, BIRMINGHAM

**El primer juego de fútbol en saltar al campo DC fue *UEFA Striker*, consiguiendo en muy buen 8 en nuestros reviews del mes pasado. Infogrames se encarga de publicarlo en nuestro país, pero el juego fue concebido en el estudio de Rage en Birmingham.**

Subiendo a las oficinas de Rage está el director gerente Trevor Williams, aunque este nombre para su puesto le suena "más grande de lo que realmente es. Podríamos decir que soy más bien el director de estudio". Con tres equipos de desarrollo bajo su tutela, Trevor tiene mucho con lo que tratar. "En algunos aspectos, soy el que hace todo lo que nadie quiere hacer", se queja, "pero, por otra parte, también tengo la oportunidad de meterme en todas las áreas, desde el desarrollo, al diseño hasta el test final".

Trevor ha sido parte de Rage durante bastante tiempo. Tras empezar en Elite Systems, llegó a la compañía en 1994. "Sí, he estado aquí bastante", sonríe. "Empecé la oficina de Birmingham con Andy Williams y Rob Mann".
Aparte de darle los toques finales a *UEFA Striker*, el tiempo de Trevor también ha sido seriamente dedicado a jugar *Rainbow Six* en PC. "Crucificando terroristas en Internet, con mi SIG. También hemos estado trabajando en un nuevo título que todavía no hemos anunciado, por lo que no puedo decir nada". Ah.
El hecho de que más que fan del fútbol se defina como experto no es muy de fiar teniendo en cuenta de que es del Coventry. Además, juega con el equipo de fútbol cinco de Rage cada semana, así "los demás tienen la oportunidad de pegarme". Eso es respeto por tu personal. Sí, señor. ■



■ **Soul Calibur**
"Éste es el mejor juego de lucha jamás creado. No creo que realmente deba justificar esta elección. Los gráficos son fantásticos y es una verdadera de lo que Dreamcast puede ofrecer. Además, me encantan los juegos de lucha. Primero en mi lista."




■ **UEFA Striker**
"Obviamente necesito un juego de fútbol y éste debe ser *Striker*. He jugado cientos de horas y todavía es una experiencia genial. Tiene una gran variedad de competiciones y partidos clásicos, para así darle longevidad."



■ **GTA 2**
"Necesitaré un juego de conducción también. Casi escojo *MSR o Monaco GP*, pero *GTA* tiene una longevidad mucho mayor. Ya sé que no es un simulador verdadero, pero es muy divertido. Me encantaba el primero."



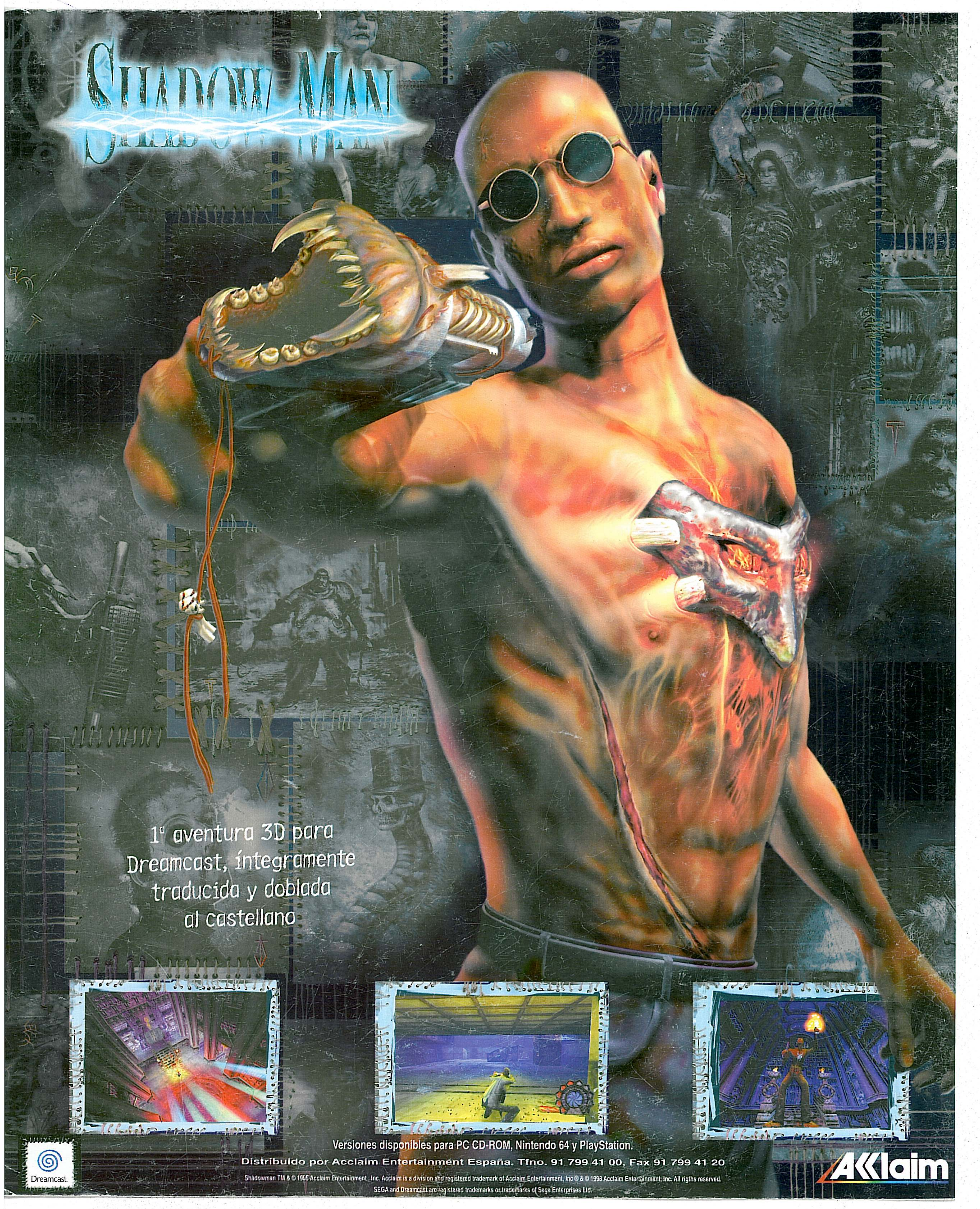
■ **Shenmue**
"Éste tiene el potencial de ser un título que marque un antes y un después, si realmente es todo lo que de él se ha dicho. No podría arriesgarme a dejar fuera de mi lista el que parece ser uno de los grandes juegos de la historia".




■ **Sega Bass Fishing**
"Tal vez una elección no esperada, pero es que necesito un juego con el que relajarme. Este es el juego de pesca con más acción y está extremadamente bien diseñado. Mucho mejor que pescar en la realidad, no hace frío y siempre pillas algo."



¿Quieres 3 razones para no perderte PCJ?
ANALISIS: Unreal Tournament • Dracula • MiG Alley • NBA Live 2000 • Supreme Snowboarding
Nocturne • NBA Inside Drive 2000 • Fausto • NASCAR 3 • Chessmaster 7000 • Faraón
PARA PC Juegos y Jugadores
Edición española de PC GAMER • 800 ptas. (4,81 €)
2 CD-ROM DE REGALO
ESPECIAL
Tiempo de regalos
Sugerencias que satisfarán a cualquier tipo de jugador
ANÁLISIS
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
¿Vale la pena dejar entrar de nuevo a Lara Croft en tu vida?
AVANCE
Sheep
Un desmadre al estilo Lemmings, pero con ovejas
CONCURSOS
Age of Empires II
FIFA 2000
ESPECIAL
¡Guías!
Las claves de:
Rogue Spear
Age of Empires II
Homeworld
Darkstone
Driver
MC Nº 14
FIFA 2000
Descubre por qué es nuestro juego del mes
¡REGALAMOS juegos, tarjetas GeForce 256 y enciclopedias multimedia con nuestra ENCUESTA!
Una
Dos
DISCO 1
ENERO 2000
Edición española de PC GAMER
ADEMÁS:
Faraón
Darkstone
NHL 2000
Star Wars: Pit Droids
Sid Meier's Alien Crossfire
Pong
Odium
¡Y parches!
Colócate la falda escocesa de William Wallace y disfruta con UNA CAMPAÑA ENTERA de la secuela de este clásico de estrategia en tiempo real
Age of Empires II
The Age of Kings
Tres
DISCO 2
Edición española de PC GAMER
ENERO 2000
Supreme Snowboarding
¿Te gustan los deportes de invierno? Comprueba lo divertido que puede ser el snowboard sentado cómodamente en tu silla.
ADEMÁS:
Dalkatana
Age of Wonders
Freespace 2
Mig Alley
Hype – The Time Quest
Fútbol Internacional 2000
NBA Inside Drive 2000
¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC!
Cada mes en tu kiosco.


SHADOW MAN
1ª aventura 3D para
Dreamcast, íntegramente
traducida y doblada
al castellano
Dreamcast
Versiones disponibles para PC CD-ROM, Nintendo 64 y PlayStation.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 799 41 00, Fax 91 799 41 20
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Acclaim